
REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #183
Play manía
AHÓRRATE 5 EUROS
> TOMB RAIDER DEFINITIVE EDITION PS4
> DRAGON BALL Z BATTLE OF Z PS3
> INJUSTICE GODS AMONG US ULTIMATE EDITION PS3
> NARUTO SHIPPUDEN UNS3 FULL BURST PS3
> DRAGON BALL Z BATTLE OF Z PSVITA
PÁG. 71
COMPARTE TUS PARTIDAS
Descubre las funciones del botón Share
No te los pierdas...
CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2
ALIEN ISOLATION
TOMB RAIDER DEFINITIVE EDITION
DRAGON BALL Z BATTLE OF Z
EVOLVE
THIEF...
EL REGRESO DE FINAL FANTASY
ADEMÁS... La historia de la saga
Lightning Returns FFXIII
Final Fantasy X/X-2 HD
Final Fantasy XV
¡Juega gratis!
Analizamos los free to play de PS4
JUEGOS DE MIEDO
Dying Light, Until Dawn, The Evil Within, Outlast...
Música de videojuegos
LA SINFONÍA DE PLAYSTATION
Las mejores bandas sonoras de la historia

EDITORIAL



Sonia Herranz
@soniaherranzz
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



PlayStation es ahora... o luego

Mientras esperamos a que los grandes juegos de este año empiecen a desfilar por nuestras consolas, empezando por *Castlevania Lords of Shadows 2* y continuando por *Thief*, podemos relajarnos un poquito echando la vista a un futuro que parecía lejano, pero que está aquí mismo, a la vuelta de la esquina.

Sony ha presentando en Estados Unidos PlayStation Now, o lo que es lo mismo, el juego "en la nube". Los americanos podrán disfrutar de la prueba de este servicio desde finales de enero y se espera que esté plenamente operativo en verano. Ya sabéis lo que significa: jugar en streaming a cualquier juego, empezando por los del catálogo de PS3. Gracias a PS Now cualquier usuario de PS3, PS4 y PS Vita podrá jugar cuándo y donde quiera con cualquier juego de PS3... Sí, como si fuera Spotify, pero con juegos en lugar de con música. La idea es que es que poco a poco se añada a este servicio todo el catálogo PlayStation, una especie de "juegoteca" universal de las consolas de Sony que podremos disfrutar pero nunca poseer.

Supongo que habrá opiniones para todos los gustos. Estarán los que no quieran volver a pagar para jugar en PS4 con un juego que ya compraron para PS3. Estarán lo que opinen que pagar por no tener nada no tiene sentido. Incluso estarán los que miren un poco más lejos y anticipen que quizá, sólo quizá, signifique el principio del fin de los juegos físicos... Y hasta de las consolas. Y es que PlayStation Now va a funcionar con los nuevos televisores BRAVIA de Sony. Sí, sin necesidad de tener ninguna consola conectada a la tele... Yo no quiero ir tan lejos, prefiero esperar a ver qué pasa. De momento no sabemos cuánto va a costar (habrá opción de suscribirse y disfrutar libremente de todos los juegos disponibles o pagar sólo por los juegos que se vayan a jugar) y tampoco sabemos cuándo va a estar disponible en Europa. El desmadre de proveedores de internet, diferentes velocidades y legislaciones que hay en nuestro continente siempre ha dificultado este tipo de cosas... Todavía hay muchas incógnitas y dudas sin desvelar, pero a priori, PlayStation Now parece muy, muy atractivo.

No sé si será este año o dentro de dos, pero la posibilidad de tener en la palma de mi mano (literalmente si pienso en PS Vita) todos los juegos que se han editado para cualquier PlayStation me parece, cuando menos, interesante. Imaginaos las posibilidades... A mí se me han ocurrido muchísimas. Sin embargo, lo mejor de todo es que por ahora no nos afecta. No molesta, no influye. Ni suscribirse a PlayStation Now va a ser obligatorio ni ese "Now" futuro va impedir que podamos disfrutar del "ahora" presente. Quizá en un par de años podáis jugar en un pestañeo con los juegos que este número encontraréis en la revista, seguramente, por una cantidad X al mes podáis disfrutar cuándo y dónde queráis de los *Dragon Ball, Tomb Raider, Thief, Final Fantasy* sin tener que preocuparos de si os llega o no el dinero. No está mal pensado, aunque me pregunto si eso no le quitará un poco de emoción y de magia a la cosa...

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

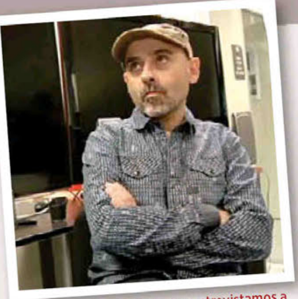
Este mes nos ha dado tiempo... a pasar las Navidades bien (y en familia), a pedirles mucha cosas a los Reyes y a sacar el Platino de *GT6*. Además...



Thais se ha pegado una buena sesión de ninjas y sayanos. Aquí la tenéis con el kakemono de Naruto, regalo de Namco-Bandai.



Los Reyes nos han traído muchas cosas chulas y jugables. Y a nuestros hijos también. Adrián Acal ya está cazando Invizimals...



Visitamos Mercury Steam y entrevistamos a Enric Álvarez, que nos desvela detalles sobre *Castlevania Lords of Shadow 2*. Podéis ver la entrevista en www.hobbyconsolas.com

Lo que nos habéis dicho...

Reflexivos



Jo Sep Ccmm
¿Qué pasará el día que los gráficos de los videojuegos sean como si vieras una película? ¿En qué se basarán las nuevas consolas next gen?

Ingeniosos



Rafa García Pérez
Los juegos de *Assassin's Creed* cada vez aburren más. A este paso se van a llamar "Canssassin's Creed".

Comodones



@SerGamez
Enhorabuena, Playmanía, a mi gata le ha encantado el reportaje de los 50 bombazos.



En la cuarta dimensión



@pablorux
Primera noche con PS4 a tope. Mientras duermo, bajándose todos los Free to Play y los Gratis del Plus ¡¡Gracias Reyes Magos!!

Niños buenos



@AlvaroJSN
Me he tenido que portar bien, ¿No?



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #183





El terror vuelve a PlayStation. Si echabais de menos esos juegos que nos helaban la sangre hace unos años, aquí podéis encontrar a sus auténticos herederos.



El botón Share. Compartir nuestras pantallas, vídeos e incluso nuestras partidas, nunca fue tan fácil.



Los Free to Play de PS4. Jugar gratis en PS4 es posible. Analizamos los primeros F2P de PS Store.

REPORTAJE

PÁGINA 16

EN PORTADA
Final Fantasy Lightning Returns

Si quieres conocer el futuro de esta mítica saga de juegos de rol, atento a nuestro avance.

TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

Agenda PlayStation

DEL 15 DE ENERO AL 15 DE FEBRERO

Estos días post-navideños no deparan demasiadas novedades. Aquí podéis ver de un vistazo los juegos que se pondrán a la venta en las próximas semanas.

23 DE ENERO JUEVES
- Assassin's Creed III (Essentials) • PS3
- FarCry 3 (Essentials) • PS3
- Skyrim (Essentials) • PS3

24 DE ENERO VIERNES
- Dragon Ball Z: Battle Of Z • PS3/PS Vita

29 DE ENERO MIÉRCOLES
- Crash Time 5 • PS3

31 DE ENERO VIERNES
- Naruto Ult. Ninja Storm 3 Full Burst • PS3
- Tomb Raider Definitive Edition • PS4

6 DE FEBRERO JUEVES
- Rayman Legends • PS4

7 DE FEBRERO VIERNES
- Pac-Man y las Aventuras Fantasmales • PS3
- Ys: Memories of Celceta • PS Vita

13 DE FEBRERO JUEVES
- FarCry Expedición Salvaje • PS3

14 DE FEBRERO VIERNES
- Lightning Returns: Final Fantasy XIII • PS3



ENERO 24

Dragon Ball Z: Battle of Z

La saga Z sirve de telón de fondo para un juego de acción orientado al multijugador en el que más de 60 personajes del universo del manga se ven las caras.

http://www.es.namcobandaigames.eu/

Análisis en página 40

ENERO 31

Naruto UNS 3 Full Burst

La edición con todo el contenido descargable del último juego de Naruto.

http://naruto.namcobandaigames.com

Análisis en página 44



ENERO 31

Tomb Raider Definitive Edition

Lara Croft se estrena en PS4 con una aventura con un desarrollo idéntico al de PS3, pero con un remozado apartado gráfico.

tombraider.com/

Análisis en página 46

FEBRERO 14

Lightning Returns: Final Fantasy XIII

La saga *Final Fantasy* podría vivir este año una segunda juventud.

www.lightningreturns.com/

Reportaje en página 16

Alien Isolation será un survival horror en primera persona en el que manejaremos a Amanda Ripley, la hija de la teniente Ellen Ripley, que 15 años más tarde revivirá la pesadilla de su madre...

ALIEN ISOLATION | PS3/PS4 | SEGA | FINALES DE AÑO

En el espacio nadie puede oír tus gritos...

EL TAN UTILIZADO ESLOGAN DE "ALIEN" RECUPERA TODO SU SIGNIFICADO EN *ALIEN ISOLATION*.

Tras el decepcionante shoot'em up subjetivo *Aliens: Colonial Marines* de Gearbox y después de semanas de insistentes rumores, por fin Sega confirmó la noticia. Hay un nuevo juego de "Alien" a la vista. *Isolation* será el subtítulo del juego que quiere devolvernos a la angustiosa atmósfera de la película original, la que dirigió Ridley Scott en 1979 y que fue protagonizada por Sigourney Weaver en el inolvidable papel de la teniente Ripley. Pues en *Alien Isolation* precisamente será su hija, Amanda Ripley, la que quince años después se enfrente ella solita al alien. Sí, habéis leído bien. Al parecer sólo habrá un alien en el juego. Y nuestra única arma para sobrevivir ante "la máquina de matar más perfecta" es el ya clásico radar que nos indicará la posición del bicho, además de nuestro sentido común para utilizar los elementos del entorno en nuestro beneficio y escapar de la criatura. Así pues, olvidaos de los tiroteos contra multitud de xenomorfos porque *Alien Isolation* va a ser un survival horror en primera persona, con sus puzles, sus sustos (¿habrá alguno con gato de por medio?) sus claustrofóbicos y oscuros pasillos (aunque en vez de la Nostromo, esta vez exploraremos la estación comercial Sevastopol) y sobre todo, con la premisa de hacernos sentir mucho miedo y agobio en la más absoluta soledad... Así pues, la archifamosa frase promocional de la primera película ("En el espacio nadie puede oír tus gritos) vuelva a cobrar todo su sentido. Por esta razón ya está confirmado que no habrá multijugador ya que, tal y como explican sus creadores, va en contra de la "filosofía" del juego. En palabras de su responsable artístico, Jon McKellan "no es que no lo consideráramos e incluso tuvimos algunas ideas. Pero para nosotros lo importante es construir una experiencia individual".

Sus creadores, los británicos de Creative Assembly, son muy conocidos por la excelente serie de estrategia *Total War* de PC. Con *Alien Isolation* van a cambiar de registro, con un survival horror apoyado en una licencia de éxito y con ideas de diseño un tanto arriesgadas (quieren que el comportamiento del alien sea "dinámico e imprevisible"; veremos cómo se traslada esto al juego y si funciona en la práctica que sólo haya un único enemigo). Su intención es que el alien reaccione a nuestros movimientos y actúe en consecuencia, lo que requerirá que su inteligencia artificial esté a la altura... Será lo más destacado de un apartado técnico que, al menos en PS4, contará con gráficos en 1080p (aunque la ambientación tendrá un "aire ochentero") , con unos efectos de iluminación brutales. Y ofrecerá una BSO de 80 minutos de duración para la que se han recuperado temas de la película que irán acompañados de dinámicos efectos de sonido que nos pondrán los pelos de punta. Saldrá a finales de año para PS3 y PS4.



■ Tendrá un enfoque opuesto a *Colonial Marines*: nada de tiros. Sólo habrá un alien, imprevisible y con una IA dinámica, del que habrá que escapar...

■ Sopletes, bengalas, el clásico radar y nuestro ingenio para aprovechar el entorno serán nuestras mejores armas.

■ Además de Amanda Ripley, habrá otros personajes en la estación comercial Sevastopol.







SUBEN

GRAN TURISMO 6

Gran Turismo 6 superó las 100.000 unidades vendidas entre España y Portugal y los 2 millones a nivel global. Para celebrarlo Sony lo ha rebajado de forma temporal. ¡Si no lo tienes date prisa antes de que se acaba la oferta!

LAS VENTAS DE PS4 EN ESPAÑA

Según datos de Sony, PS4 lleva 134.000 consolas vendidas en España, con un ratio de venta 4,8 veces superior al de su más inmediata competencia. España sigue siendo un país "muy PlayStation".



LOS NUEVOS JUEGOS DE TERROR

En PS3 no hay muchos ejemplos, pero en los próximos meses se avecinan juegos de terror para las tres consolas de Sony. ¡Y lo mejor es que la mayoría son de nuevo cuño y no secuelas!





DRIVECLUB, QUE SIGUE SIN ARRANCAR

Tras protagonizar uno de los retrasos más sonados en el estreno de PS4, lo esperábamos para el lanzamiento de la consola en Japón el 22 de febrero. Pues sus creadores han confirmado que no estará para esta fecha...

LOS JUEGOS BASADOS EN PELIS

Y, la verdad, nos alegramos. Está claro que al final el jugador medio no está por la labor de pagar por una licencia y un mal juego. Pelis que en otros tiempos habrían salido en todos los formatos ("El Hobbit", las de superhéroes...) se han quedado, por suerte, sin versión jugable.

EL PRECIO DE LAS "REEDICIONES" EN PS4

Tomb Raider, Injustice... Triunfaron en PS3 y ahora llegan a PS4 con mejoras. Pero dado que no son "novedades", ¿no deberían salir a precio reducido como los GOTY de PS3?





OZIO | CLUB DE SUSCRIPTOR | AXEL SPRINGER | YA DISPONIBLE

Nace OZIO, el club exclusivo para suscriptores de Axel

Si ya eres suscriptor de Playmanía, Hobby Consolas o Revista Oficial Nintendo, ya eres socio de OZIO, el **nuevo club de suscriptores que acaba de lanzar Axel Springer** y que te da acceso a un montón de ventajas exclusivas y promociones mensuales. Sin ir más lejos, este mes puedes conseguir un smartphone Android, un tablet con navegador GPS y función teléfono o los headset estéreo Ear Force Shadow de Turtle Beach.

Para participar en esta promoción, los más de 8.000 socios con los que ya cuenta OZIO sólo tienen que acceder a la web **http://ozio.axelspringer.es** y apuntarse a las promociones. Para ello sólo necesitan identificarse con su ID de suscriptor y confirmar que su dirección de correo electrónico es la misma que consta en nuestras bases de datos.

Así, además de todas las ventajas que tiene ser suscriptor de una de nuestras revistas, como mejor precio, recibirla en casa cómodamente o tener acceso gratuito la edición digital, se suma ahora la de pertenecer a OZIO y acceder a promociones, descuentos especiales, concursos...

¿Qué no eres suscriptor? Pues si te interesa suscribirte a Playmanía ahora tienes tres ofertas de lo más jugosas. La primera incluye **12 números de la revista y una tableta de 7 pulgadas por 90 euros**. Con otra te puedes llevar unos **headset de *Call of Duty* por 60 euros** junto a la revista. Y si lo que buscas es ahorro, puedes **recibir 12 ejemplares con un 20%** de descuento, es decir, por sólo 28 euros al año. Además, también hay suculentas ofertas si te interesa suscribirte a alguna de nuestras otras revistas, como Hobby Consolas, Revista Oficial Nintendo, Retrogamer, Autobild, Computer Hoy, Personal Computer & Internet o Android Magazine. Si tienes dudas sólo tienes que ponerte en contacto con nuestro centro de atención al cliente en el **902 540 777** o por correo electrónico a **suscripciones@axelspringer.es**.

Entra en nuestro club **ozio.axelspringer.es** y consigue fantásticos regalos

OZIO

El club del suscriptor de Axel Springer

¡CONSIGUE ESTOS REGALOS!



■ **Wolder miSmart Smile.** Smartphone Dual SIM procesador Dual Core 1,2 GHz, 512 MB y sistema Android 4.2. Pantalla 4" y cámara 5 Mpx. Valorado en 129€.

■ **Vexia Navlet S GPS + smartphone + tablet.** Un todo en uno con pantalla multitáctil de 6,5", procesador Dual Core y Android 4.2.2. Con navegación en 3D, función teléfono 2G, WiFi y cámara. Valorado en 139€.

■ **Headset Ear Force Shadow de Turtle Beach (Ed. limitada *Call of Duty*).** Sorteamos 2 de estos headsets, con batería recargable (15 h). WiFi de doble banda. Valorado en 130€.



FAR CRY: EXCURSIÓN SALVAJE | PS3 | UBISOFT | SHOOT'EM UP | 13 DE FEBRERO

Una excursión salvaje que no te querrás perder

Far Cry es una de las mejores sagas de acción en vista subjetiva de estos últimos años. Pues con motivo de su décimo aniversario, Ubisoft va a poner a la venta este irresistible recopilatorio, que en España se llamará *Far Cry: Excursión Salvaje*. Incluirá el primer *Far Cry* en alta definición para PS3 (que como recordaréis si lo jugasteis en PS2, nos ponía en la piel de Jack Carver, un capitán de barco al que intenta dar caza una banda de mercenarios en una isla que no es lo que parece); *Far Cry 2*, un grandioso "sandbox" ambientado en África que incluía una gran campaña y modo multijugador; *Fay Cry 3*, otro "sandbox" que recupera la ambientación tropical para sumergirnos en una isla llena de señores de la guerra tarados y rebeldes indígenas y que también contó con un gran multijugador, añadiendo la opción cooperativa; y por último, el desvarío de *Far Cry: Blood Dragon*, en el que tras una devastadora guerra nuclear en los noventa, tendremos que salvar el mundo, zurrar a los malos y conseguir a la chica. Pues Ubisoft pondrá a la venta este pack por el no menos irresistible precio de 39,95 euros el 13 de febrero. Un día antes llegará al Store, de forma separada, el primer *Far Cry HD* por 9,95 euros.



■ *Evolve* será un shoot' em up subjetivo firmado por Turtle Rock, los creadores de *Left 4 Dead.*

EVOLVE · PS4 · 2K GAMES · SHOOT' EM UP · FINALES DE AÑO

La lucha contra los aliens va a evolucionar en PS4

Los creadores de *Left 4 Dead* (un juego de zombis que no llegamos a ver en ninguna consola de Sony) están preparando otra experiencia multijugador, pero ahora con alienígenas. Su título es *Evolve* y será un juego de acción en primera persona muy enfocado al multijugador, como ya se puede apreciar en el único modo de juego presentado hasta la fecha, en el que cuatro jugadores tienen que dar caza a una terrible bestia que estará controlada por un quinto participante en la partida. Por fácil que parezca darle caza debido a la superioridad numérica, el jugador que controle a la bestia nos lo pondrá más que difícil ya que el monstruo se irá haciendo más grande y poderoso. Y los soldados, que estarán divididos en varias clases, también podrán evolucionar y aumentar su ataque y defensa durante el juego. Habrá que formar equipos equilibrados para garantizar el éxito en un shooter que tiene muy buena pinta. El mes que viene, os contaremos más.

■ *Evolve* estará muy enfocado al multijugador y sus creadores prometen ideas muy originales.

■ Cada soldado tendrá sus habilidades y objetos únicos. Y podrán "evolucionar" durante la partida.

RAVEN'S CRY · PS3 · TOPWARE · AVENTURA DE ACCIÓN · 7 DE MAYO

Preparando otro abordaje pirata en PS3

Los autores de la saga *Two Worlds* están dando los últimos retoques a *Raven's Cry*, una aventura de acción en tercera persona con toques roleros que estará ambientada en las aguas del Caribe en pleno siglo XVII, en la época dorada de los piratas. Junto al pirata escocés Christopher Raven viviremos combates a punta de espada, batallas navales (en las que podremos personalizar nuestros barcos) y mucha libertad de exploración (en La Habana, Port Royal...). Llegará a PS3 el 7 de mayo.



■ El protagonistas de la aventura es Christopher Raven, un pirata escocés que recorrerá lugares como La Habana o Port Royal.

EN POCAS PALABRAS

» PELÍCULA

LA PELI DE *NFS* PISA A FONDO

Aaron Paul (Jesse Pinkman en la serie de TV **"Breaking Bad"**) está listo para recoger el testigo del tristemente fallecido **Paul Walker** y sus "2 Fast 2 Furious" en la **película de *Need for Speed***, cuyo estreno está previsto para el **4 de abril.** Narrará la historia de una venganza que desemboca en una **frenética carrera de costa a costa de Estados Unidos**, a bordo de los mejores cochazos y con un enfoque de lo más espectacular.



» ANUNCIO

EL LOBO FEROZ VUELVE PRONTO

Telltale Games ya ha facilitado la fecha para el **segundo de los cinco episodios** de su grandiosa aventura ***The Wolf Among Us***, que como sabéis está inspirada en el cómic **"Fábulas" de Bill Willingham**. Titulado ***Smoke and Mirror***, si nada se tuerce estará disponible para su descarga en la **primera semana de febrero.**

» LANZAMIENTO

ROL EXCLUSIVO PARA TU PS3

Tecmo Koei anuncia en lanzamiento europeo de ***Atelier Escha & Logy: Alchemists of the Dusk Sky***, que llegará en exclusiva para **PS3 el 7 de marzo.** Por primera vez en la ya veterana serie rolera ***Atelier,*** podremos escoger entre dos protagonistas **(Escha o Logy)** presentando dos perspectivas de la historia y dos experiencias de juego distintas. Ofrecerá unos dinámicos **combates por turnos** repletos de posibilidades, a la par que accesibles. Eso sí, llegará **en inglés...**



» ANUNCIO

UBISOFT LLEVA *TETRIS* A PS4

El mítico **puzzle *Tetris* celebra en 2014 su 30º aniversario**, tras haber vendido cientos de millones de unidades en todo el mundo para más de 50 plataformas. Y **Ubisoft** se encargará de la celebración estrenando una nueva versión para PS4, que se pondrá a la venta en PS Store.

» LANZAMIENTO

RAYMAN SALTA TAMBIÉN EN PS4

Después de *Injustice: Gods Among Us Ultimate Edition* y *Tomb Raider Definitive Edition*, el siguiente éxito de PS3 que será lanzado con **mejoras y añadidos en PS4** será ***Rayman Legends.*** El juego de **Michel Ancel** llegará a la "next gen" con un apartado gráfico todavía más colorido y detallado y con **extras** como el traje de **Assassin Ray** o el uso del **panel táctil del Dual Shock 4** para realizar ciertas acciones. Saldrá el **20 de febrero** al ajustado precio de **39,95 euros.**

» ANUNCIO

KILLZONE Y SUS NUEVOS MAPAS

Sony y Guerrilla han desvelado los **dos primeros mapas** descargables para el multijugador de ***Killzone Shadow Fall*** inspirados en escenarios de la campaña. **Serán el Crucero y el Hangar y ambos serán gratuitos.** Sus creadores nos animan a que estemos atentos a sus próximos anuncios, porque aseguran que aún les queda mucha guerra por dar **en PS4.**



» ANUNCIO

¿FÚTBOL EN LA EDAD MEDIA?

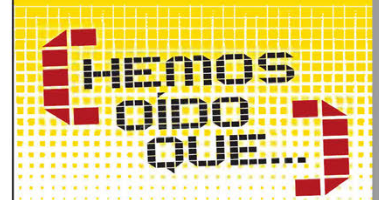
Pues ésta es la original propuesta de ***Bodycheck***, un **juego de fútbol para PS Vita** un tanto especial. Lo primero porque se ambienta en la **Edad Media**. Y lo segundo porque se jugará con sus **bárbaras reglas** y también con sus **leyendas** (habrá **brujas y alquimistas** y podremos usar objetos mágicos). Ofrecerá originales partidos para hasta **4 jugadores** y llegará en el **tercer trimestre** de este año.

» LANZAMIENTO

COMPITE Y GANA EN *NASCAR' 14*

El tricampeón de NASCAR Sprint Cup Series **Tony Stewart** será finalmente la imagen de portada de ***NASCAR '14***, el juego de carreras **desarrollado por Eutechnyx que saldrá en marzo.** Ofrecerá a los fans una experiencia más completa, reviviendo los mejores momentos de la **temporada 2013**, así como las **actualizaciones** de las descargas de contenido a medida que la nueva temporada progresa.





... *Hitman* en PS4 ya está en camino.

Los chicos de Io-Interactive han confirmado que ya trabajan en un *Hitman* para PS4. Manejaremos a un Agente 47 en el punto álgido de su carrera, en niveles "tipo sandbox" en distintas partes del mundo.

... *The Division* podría retrasarse a 2015.

Según un miembro del equipo de Ubisoft Massive, el prometedor *The Division* está aún en una fase temprana del desarrollo, lo que hace casi imposible que salga en 2014.



... Sega no piensa en traer *Yakuza 5* a occidente.

Pasan los meses y Sega sigue sin tener intenciones de traernos *Yakuza 5*. Una pena, ya que es la entrega más completa.

... Pratchett no escribirá el guión de *Mirror's Edge 2*.

Rhianna Pratchett guionista de juegos como *Mirror's Edge* o el último *Tomb Raider*, confirmó que ella no se encargará de escribir el guión de *Mirror's Edge 2*.



... en Telltale quieren hacer un juego de 007.

Tras confirmar sus dos nuevas aventuras, en los universos de *Borderlands* y "Juego de Tronos", al estudio le gustaría hacer un juego protagonizado por James Bond.

... Sledgehammer trabaja en un nuevo *Call of Duty*.

O eso se desprende de una oferta de trabajo, en la que el estudio demanda puestos como diseñadores de niveles para "trabajar en un *Call of Duty* de nueva generación".



TODAS | PLAYSTATION NOW | SONY | SIN CONFIRMAR

El servicio de juego en stream

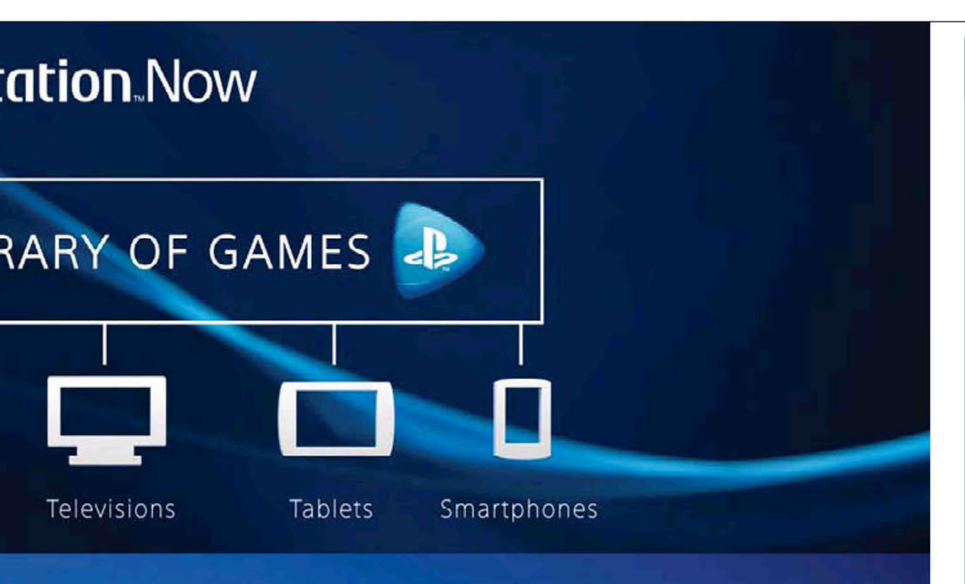
En el pasado CES de Las Vegas, Sony presentó oficialmente PlayStation Now, el servicio basado en Gaikai que nos permitirá jugar a cualquier juego PlayStation en cualquiera de nuestras consolas.

En el Consumer Electronics Show, la feria de electrónica de consumo conocida como CES, el presidente de Sony Computer, Andrew House, presentó en sociedad el sistema de juego en la nube basado en Gaikai del que se lleva hablando muchos meses. El servicio se llama PlayStation Now y básicamente nos permitirá acceder desde nuestros dispositivos PlayStation a una inmensa colección de juegos. La idea es que todo el catálogo PlayStation termine estando disponible, aunque se empezará en primer lugar con los juegos de PS3, que podremos disfrutar en PS3 y PS4 y después en PS Vita. Además, también los televisores Sony BRAVIA de 2014 serán compatibles con esta tecnología de manera que, como ya se ha podido comprobar en el CES, podamos jugar a *The Last of Us* con un Dual Shock, pero sin tener ninguna consola. La idea de Sony es extender en el futuro este servicio a cualquier dispositivo capaz de conectarse a Internet... Pero más vale que no corramos tanto, que la cosa va para largo. Y es que, aunque a finales de enero los americanos podrán disfrutar de la fase de beta de PS Now, que se espera que esté en pleno funcionamiento este verano, lo cierto es que en Europa aún no está claro ni cuándo ni cómo. Y es que el gran número de operadores diferentes y las distintas conexiones de velocidad en cada país condicionan mucho el lanzamiento del servicio.

Eso sí, la perspectiva es de lo más prometedora, ya que se barajan dos opciones para acceder a PS Now. Por un lado una suscripción que nos daría acceso a todo el catálogo de juegos disponible, y por otra la posibilidad de alquilar sólo los juegos que nos interesen. Y no, no han dado precios todavía. La posibilidad de jugar a cualquier título disponible en cualquier momento y en cualquier dispositivo y siempre con la versión más actualizada (recordad que no tendremos el juego físicamente, sino que se ejecuta a distancia) es muy atractiva. Imagina que te vas de vacaciones y sólo llevando tu PS Vita tienes acceso a miles de juegos... Durante la celebración del CES se ha podido probar PS Now en una TV BRAVIA y en PS Vita, jugando con *Beyond: Dos Almas, God of War: Ascension, The Last of Us* y *Puppeteer*. Al parecer no se aprecia ningún tipo de retraso, ni en la imagen ni en la respuesta de los controles, aunque sí se pierde algo de calidad visual por la aparición de "artefactos" (esos cuadritos típicos de la compresión). Por supuesto, todo dependerá de nuestra banda ancha, aunque los responsables de PS Now estiman que con una conexión de 5 mbps será suficiente para disfrutar del servicio sin problemas... En fin, el principio del "juego en la nube" está aquí mismo. Habrá qué ver cómo les va a los americanos para valorar realmente sus posibilidades.



LA PRESENTACIÓN tuvo lugar durante la celebración de la feria de tecnología de Las Vegas, el CES, y corrió a cargo del máximo responsable de Sony CE, Andrew House, lo que da una muestra de la importancia que tiene para la compañía este servicio que se basa en la tecnología Gaikai. Para que os hagáis una idea, PS Now será a los videojuegos como Spotify a la música: te suscribes y a disfrutar.



ing se llama PlayStation Now



LOS NUEVOS MODELOS DE TELEVISORES BRAVIA son compatibles con PlayStation Now. Esto quiere decir que si tenemos la tele conectada a internet y contratamos el servio podremos jugar sin necesidad de tener una consola. En Las Vegas se pudo jugar de este modo a *The Last of Us*, con un Dual Shock 3 enlazado con el televisor. Sony quiere que en el futuro cualquier dispositivo conectado a internet se compatible.

PS VITA TAMBIÉN SE BENEFICIARÁ DE PS NOW y aunque este servicio tardará un poquito más en ponerse en marcha en la portátil, en el CES también se pudo probar. Responsables de PS Now han declarado que con una conexión de 5 megas no habrá problemas de retardo, pero la verdad es que nos da un poco de miedo en el caso de PS Vita. La estabilidad de una conexión por cable no es comparable a una Wi-Fi... Ya veremos qué tal.





Reinventando las revistas de videojuegos



Daniel Acal
@daniacal

Hace tiempo que venimos comentando en las redacciones de Axel Springer (es decir, no sólo aquí en Playmanía sino también en Hobby Consolas y en la Revista Oficial Nintendo), la necesidad de "reinventar" nuestras revistas cuanto antes. El modelo actual, heredado de nuestra época dorada, cada vez tiene menos sentido en estos tiempos. Es hora de cuestionar algunos aspectos hasta ahora "intocables" de las revistas, de darle un repaso a todas las secciones y de pensar qué cosas podemos ofrecer que no puedan dar en otros medios (webs temáticas, blogs, "youtubers"...).

Voy a empezar con lo más obvio: las noticias. A nadie se le escapa que la batalla de la actualidad la tenemos totalmente perdida con los medios online. Quizá dedicar 6-7 páginas de una revista de 100 a noticias sea algo excesivo. Tal vez podríamos aprovechar ese espacio, o buena parte de él, para otros contenidos. No digo que haya que suprimir las noticias en la revista pero, siendo sinceros, seguro que la mayoría de vosotros no se sorprende demasiado con lo que lee en nuestra sección de Actualidad...

La sección de Novedades es otra de las cosas que yo cambiaría. Hace tiempo que pienso que los análisis de juegos que realizamos cada vez tienen menos sentido ya que, como pasa con las noticias, muchas veces cuando leéis nuestros análisis ya habéis podido "catar" el juego. Para empezar, gracias a las demos que podemos descargar de PS Store cualquier usuario puede probar un título y sacar sus propias conclusiones. Vale, es cierto que con una demo no se pueden valorar parámetros como la duración o la variedad del juego, pero sí permiten hacerse una idea de si ese título le puede interesar o no para una futura compra.

Además, de un tiempo a esta parte, las compañías hacen sus planes de marketing pensando en los medios online y no nos lo ponen fácil con sus plazos. Antes solíamos contar con un margen de tiempo suficiente para trabajar en el análisis de un juego y para ello, las compañías nos enviaban el juego bastante antes de que estuviera en las tiendas (tened en cuenta que desde que nosotros terminamos la revista hasta que vosotros la leéis puede transcurrir una semana entre que la revista se imprime y se distribuye). Ahora los márgenes de tiempo con los que trabajamos se han acortado muchísimo, y tenemos que lidiar con embargos draconianos en casi todos los lanzamientos. Tanto es así que muchas veces nos cuesta "la vida" lograr incluir en la revista todos los lanzamientos de ese mes. En caso de no poder incluirlos y de tener que analizar el juego en cuestión en el número siguiente de la revista, leeríais el análisis con semanas de retraso con respecto a la salida a la venta del juego en cuestión. Y ese retraso, hoy en día, es inadmisible. Porque en este caso ya no competiríamos sólo con las webs de videojuegos, sino también contra los "youtubers" y ahora, con la llegada de PS4, contra cualquier usuario que pulse el botón Share y quiera mostrarle al mundo en directo el juego que se acaba de comprar.

Por eso creo que deberíamos optar por otro tipo de análisis en las revistas de papel. Más conciso y menos descriptivo. Más reposado y valorativo. Y sin prestar tanta atención a la actualidad. No me entendáis mal, no se trata de hacer "retroreviews", sino de dar un paso atrás y dejar que sean otros lo que se peleen por las exclusivas y caigan en las redes del "hype".

Nuestra guerra debe ser otra. En mi opinión, deberíamos apostar aún más por los reportajes en profundidad, ya sea sobre un juego o sobre una determinada temática. Bien contextualizados y resaltando aún más las conexiones que puedan tener con otras manifestaciones culturales (cine, literatura, comics, música...). Hay que procurar buscar contenidos y enfoques originales y presentarlos de forma vistosa y amena, aprovechando las bondades de nuestro formato (que también las tiene, no todo van a ser pegas) y huyendo del estilo "rápido" y muchas veces precipitado que se impone en las webs. Y además de los textos, cuidar mucho la edición y el diseño, es decir, que la revista tenga un valor en sí misma más allá de lo puramente informativo. Que el apasionado de los videojuegos quiera guardar cada número porque en él ha encontrado contenidos que merece la pena conservar para revisitarlos más adelante, bien expuestos y con una presentación imposible de encontrar en formato web. Hacer una revista, en definitiva, sobre la "cultura del videojuego".

Poco a poco estamos acercándonos a esta idea. Pero creo que en este 2014 que empieza, hay que avanzar activamente hacia esta tendencia y no dejar que la corriente nos arrastre hacia ella. El año pasado introdujimos algunas secciones nuevas en la revista (las más importantes, las páginas de Opinión y el RetroPlay) y humildemente pienso que, en general, os han gustado. Pues hay que pensar en más contenidos de este estilo. ¿Ejemplos? No sé, así a bote pronto se me ocurre hacer secciones sobre coleccionismo, cronologías de sagas conocidas, entrevistas en profundidad, "réquiems" por un género en desuso o por un estudio de prestigio que cerró sus puertas, biografías de los principales actores de esta industria, reviews "a toro pasado" de un juego que, por la razón que sea, creemos que merece la pena rescatar del olvido... ¡Incluso análisis de juegos malos! Se pueden hacer muchas cosas. Y todas las sugerencias en este sentido que nos queráis hacer vía twitter, facebook o al correo de la revista serán bien recibidas. Sin renunciar al formato digital y a lo que venga más adelante, creo firmemente que todavía hay sitio para las revistas en papel, y tú que nos estás leyendo eres la mejor prueba de ello. Sólo tenemos que encontrarlo.



TENEMOS QUE PENSAR CONTENIDOS Y ENFOQUES ORIGINALES, SIN PRESTAR TANTA ATENCIÓN A LA ACTUALIDAD.

La teoría de los 5 minutos

Hay estudios psicológicos que dicen que, para que una película te enganche, los 5-7 primeros minutos deben ser intensos, memorables, inolvidables. En caso contrario hay serio riesgo de que el interés y la atención del espectador decaiga, hasta el punto de que su mente se aleje de lo que pasa en pantalla. Pero amigo, si esos 7 minutos son mágicos, ya lo tienes en el bote. Dentro de esta regla entrarían perfectamente las películas de Indiana Jones, toda la filmografía de Bond y un millar de cintas más. Pero... ¿este fenómeno es aplicable a los videojuegos? La experiencia personal me dice que no.

Claro que muchos juegos buscan ese mismo efecto, enganchar a lo grande desde el primer minuto. No me quiero ir a tiempos antediluvianos, pero me vienen a la cabeza arranques como el de *Metal Gear Solid 2* y la misión del "Tanker" en alta mar. O el primer encuentro con un coloso en *Shadow of the Colossus*. O el de *Uncharted 2*, malheridos y colgados de un tren descarrilado. Pero no es menos cierto que en muchos casos después el ritmo decae y no iguala el arranque. Como que el resto del juego no está a la altura. Siguiendo con los mismos títulos, para mi el resto de *MGS2* no es tan brillante como su inicio (Fatman, ¿de verdad?) y *Shadow of The Colossus* tuvo algún momento, como el cuarto coloso y sus bugs que casi me hicieron abandonar el juego. De Nathan no puedo decir lo mismo: su segunda aventura es brillante de principio a fin.

En la otra mano hay un buen puñado de títulos que pecan de lo opuesto justamente. O tienen un arranque plagado de tutoriales (en algunos casos, hasta mal planteados) que reducen el impacto inicial, o directamente tienen un comienzo lento, que convierte al jugador en un mero espectador, en secuencias sin apenas acción; ¿el paseo de *Modern Warfare* en coche? Otros incluso arrancan de la forma más típica posible, con una sección de acción tipo que no aporta NADA. Si siguiéramos la lógica que se aplica al cine, en muchos casos habría dejado el mando y no hubiera seguido jugando. Y eso hubiera sido un error.

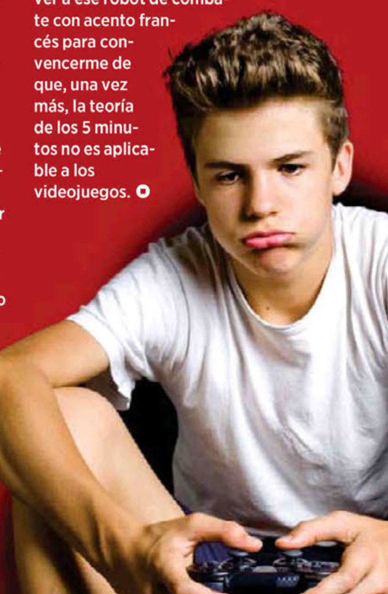
Dentro de esta categoría podría mencionar unos cuantos títulos, como el reciente *The Last of Us*. Sí, no me he equivocado. Procuraré pasar de puntillas para no destripar nada a nadie, pero su "preámbulo" no deja de ser curioso. Es vistoso, llamativo y cumple su función, pero si lo analizamos como "juego", lo único que hacemos es andar hacia delante, observando lo que pasa alrededor nuestro en una situación caótica. Tras el preámbulo, los primeros compases son bastante "estándar": tiroteos con opción de parapetarse, sigilo... Reconozco, que durante las 3 primeras horas, pensé que me habían colado un "leño", una "patata caliente", muy bonita eso sí. Un título muy esperado pero que en lo jugable no estaba a la altura. Yo escribí el análisis y os prometo que aún recuerdo la sensación, la "pereza" que me provocaba seguir avanzando.

Pero si hubiera dejado el mando me hubiera perdido una de las mejores experiencias que se puede encontrar en consola. Un juego que crece a medida que reposa. Un juego que repaso mentalmente, meses después de haberlo acabado, y que me sigue pareciendo una obra maestra, una maravilla sin igual. Un juego que te atrapa cuanto más tiempo le dedicas. Que requiere tiempo para acostumbrarte a sus personajes, a su cruel mundo, a leer hasta la más minúscula de las notas que encuentras en un cajón o una pared para comprender el universo que quiere presentar. Un título que, si bien en lo jugable no es la quintaesencia de la innovación (ahí está, por ejemplo, el primer *Manhunt*, aún con sus diferencias), si lo es en la forma de narrar su historia, en la forma de reflejar la evolución de sus personajes. Es IMPOSIBLE terminarlo sin amar a Ellie y comprender a Joel.

No es el único juego con el que he tenido una relación de amor-odio. Otra de mis sagas favoritas se me atragantó con la tercera entrega. Me estoy refiriendo a *Metal Gear Solid 3 Snake Eater*. Llegué de dejar el juego colgado en hasta 3 ocasiones, incluso dejando años de barbecho... siempre tras la primera evacuación de Snake. La sensación era parecida a la de *TLOU*, una inexplicable pereza, quizá por falta de ritmo o por falta de "chispa"... pero superado ese bache, a la cuarta intentona conseguí terminarlo. ¿El veredicto? Es mi entrega favorita de la saga, junto con *Peace Walker*. Y, de nuevo, si me hubiera dejado llevar por la primera impresión, me lo hubiera perdido.

Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Está claro que es una cuestión puramente subjetiva, que a cada uno nos enganchan o repelen juegos distintos. También intuyo que algunos juegos, ni aunque les dedique todo el tiempo del mundo, me van a acabar gustando por ritmo, temática o lo que sea... pero aún así, tengo una lista de juegos que merecen una segunda oportunidad. Mi siguiente parada será *Binary Domain*, de SEGA. Encaja perfectamente con la descripción que antes he dado: arranque muy estándar y acción poco o nada original. Pero sea como fuere, tengo que ver a ese robot de combate con acento francés para convencerme de que, una vez más, la teoría de los 5 minutos no es aplicable a los videojuegos.



RECONOZCO QUE, TRAS LAS PRIMERAS TRES HORAS CON *THE LAST OF US*, PENSÉ QUE ME HABÍAN COLADO UNA "PATATA CALIENTE"...

NUEVO HO

MÁXIMA FLEXIBILIDAD Y RENDIMIENTO PA

Los Centros de Datos de 1&1 se encuentran entre los más seguros y eficientes del mundo. Además, una red múltiple y redundante de más de 300 Gbit/s garantiza la mejor disponibilidad.



MÁS EFICIENCIA:
RENDIMIENTO CDN

La nueva versión de CDN (Content Delivery Network) garantiza un rendimiento máximo para tu página web.

NUEVO: Ahora también para dispositivos móviles y con una red global de 23 PoPs repartidos en diferentes backbones, donde se almacenan localmente y se distribuyen no solo los datos estáticos de tu web, sino también el contenido dinámico, reduciendo considerablemente el tiempo de carga.

MÁS SEGURIDAD:
SECURITY SCAN

Con 1&1 SiteLock, tu web y el contenido de sus páginas estarán protegidos de forma activa frente a ataques externos, malware o acceso de hackers.



INCLUIDO: Escáneres diarios de malware y escáneres completos de tu web cada 30 días. ¡Protege tu web y tus visitas contra virus y troyanos!

MÁS CONFIANZA:
GEORREDUNDANCIA

Gracias a una infraestructura georedundante, 1&1 te ofrece una seguridad y una disponibilidad máximas: tus datos estarán alojados de forma paralela en dos centros de datos diferentes en Europa.
Si cualquier elemento falla, este será reemplazado automáticamente por otro para que tu página web esté siempre disponible. Además, backups diarios de toda la infraestructura garantizan una seguridad máxima.



DOMINIOS | CORREO | HOSTING | TIENDAS ONLINE | SERVIDORES

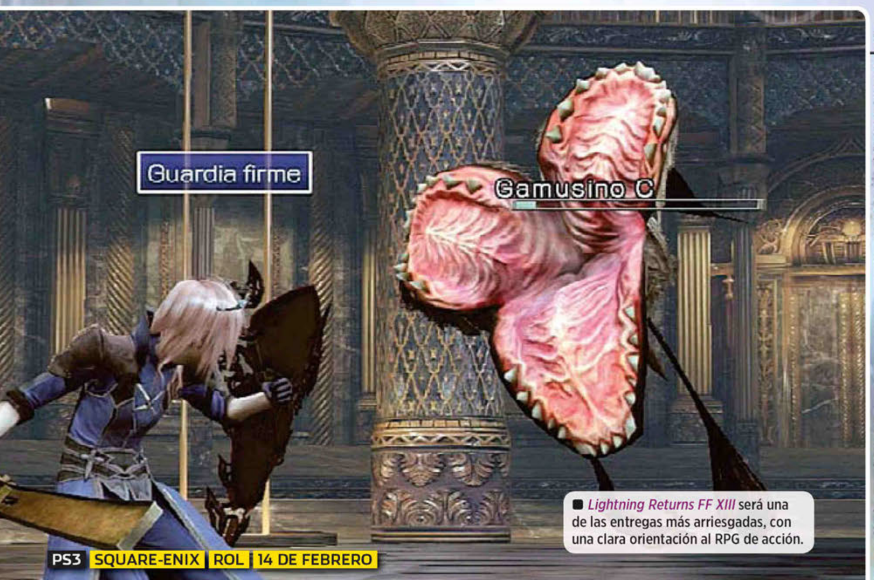
* Todos los packs de hosting incluyen 30 días de prueba con reembolso del 100% garantizado, sin compromiso de permanencia ni coste por alta de servicio. Opción "12 meses de pago por adelantado" desde 2,99 €/mes. Los precios mostrados no incluyen IVA. Para más información, consulta nuestras Condiciones Particulares en 1and1.es.



MIRANDO AL **FUTURO** DE *FF* DESDE EL PRESENTE

LIGHTNING RETURNS™ FINAL FANTASY® XIII

Algo está pasando en el universo *Final Fantasy*. Remakes de juegos pasados, versiones del presente para la consola del futuro y secuelas como este *Lightning Returns*...



■ *Lightning Returns FF XIII* será una de las entregas más arriesgadas, con una clara orientación al RPG de acción.

PS3 | SQUARE-ENIX | ROL | 14 DE FEBRERO

Después de salvar El Nido de su destrucción en *FF XIII* y de narrarnos las aventuras de su hermana Serah en *XIII-2,* Lightning volverá a la acción en una aventura contrarreloj para salvar las almas que pueda antes del fin del mundo.

Lightning vuelve a la carga con la tercera entrega de *Final Fantasy XIII*, después de dejarle el protagonismo a su querida hermana en *XIII-2*. Haciendo un resumen, Lightning salvó el mundo con Snow, Vanille, Fang... en la primera entrega, evitando que el Nido cayese sobre el Gran Paals. Luego fue Serah la que tuvo que dar su vida y viajar por el tiempo para cambiar el futuro (universos paralelos incluidos). *FFXIII-2* acababa con la insinuación de que el Caos que Etro retenía en Valhalla había salido para invadir el mundo y destruir el tiempo. 500 años después, ya en *Lightning Returns*, Light despierta de su letargo por obra y gracia de la diosa Bhunivelze, que le encomienda una nueva misión: salvar todas las almas mortales que pueda antes del inevitable fin del mundo, dentro de 13 días. De este modo, Lightning emprende un viaje por ese mundo futuro. El Nido ha cambiado su nombre por el de Bhunivelze y allí dos religiones viven enfrentadas: la Orden (que adoran a la diosa) y los hijos de Etro, capaces de atentar contra los habitantes de Bhunivelze para imponer su visión. El mundo de juego estará dividido por 4 grandes regiones. Luxerion, la ciudad más devota de Bhunivelze; Yusnaan, capital del hedonismo constante; Las Dunas de la Purgación, un gigantesco desierto repleto de poderosas criaturas y sus respectivos tesoros, y Las Marcas Salvajes, tierra de chocobos y verdor al estilo de Gran Paals. Apenas hayamos superado la primera media hora de juego podremos movernos con total libertad por estos 4 entornos, completar las misiones que nos encarguen y explorarlos en busca de tesoros. Por primera vez en la saga habrá ciclo día/noche lo que, además de ser muy bonito, hará que muchas misiones sólo estén disponibles en determinados momentos. En un principio sólo contaremos con 6 días para acabar la aventura, aunque si conseguimos reunir las suficientes almas durante ese período, el milagroso árbol Yggdrasil aumentará la cuenta atrás hasta los 13 días. No os preocupéis, porque no resultará muy difícil lograrlo. Cada día, Lightning tendrá que regresar al Arca a las 6 de la mañana, para ofrecer las almas recolectadas al árbol, echar unas charlas con Hope y hacernos con algunas recompensas que nos aguardan.

También nos veremos con otros personajes de *FF XIII*, como Snow, Vanille, Fang, Noel o Sazh. No os queremos destripar qué hace cada uno y dónde nos espera, ya que habrá algunos reencuentros memorables. Esta mecánica de cuenta atrás nos ha recordado a aventuras como *Dead Rising*, con nuestra heroína corriendo de un lado a otro y con el tiempo agobiándonos y acelerando nuestras pulsaciones. No sabe- »



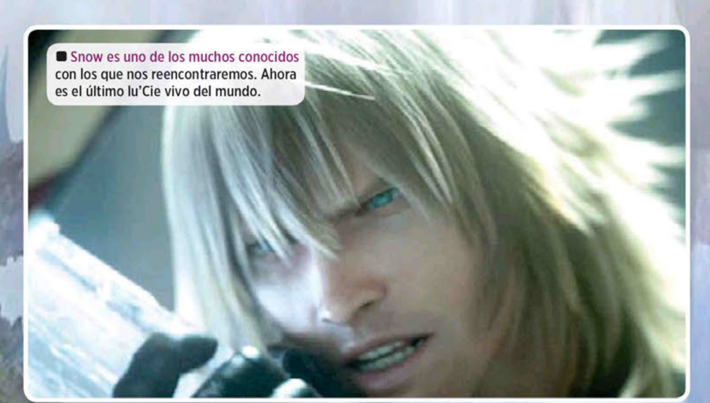
JUGANDO CON EL TIEMPO

Uno de los temas recurrentes de la saga, el tiempo, tendrá más importancia que nunca. Lightning luchará contra el reloj intentando salvar todas las almas que pueda antes del fin del mundo. Eso sí, contaremos con algunos "truquitos" temporales:

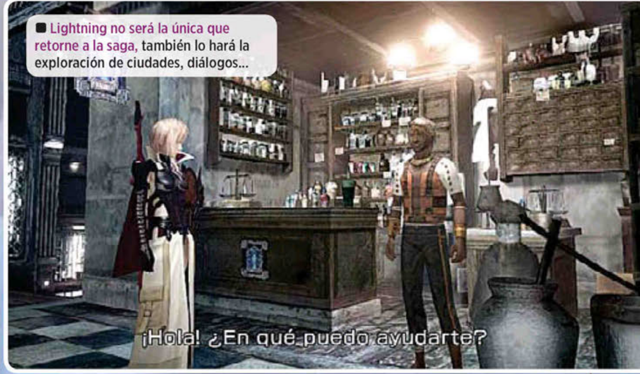
■ **DISCRONÍA.** Esta habilidad nos servirá para ralentizar la acción durante los combates y arrasar con nuestros lentos rivales. Combinado con un aturdimiento es sinónimo de victoria.

■ **CRONÉSTASIS.** También podremos detener el tiempo durante la exploración, lo que resultará fundamental para hacer todas las misiones a tiempo. Eso sí, su uso estará limitado.

■ **ALIMENTAR EL ÁRBOL.** Cada día, a las 6 de la mañana, Lightning debe regresar al Arca, donde está Hope. Allí llevamos las almas al árbol Yggdrasil, que nos concederá más tiempo.

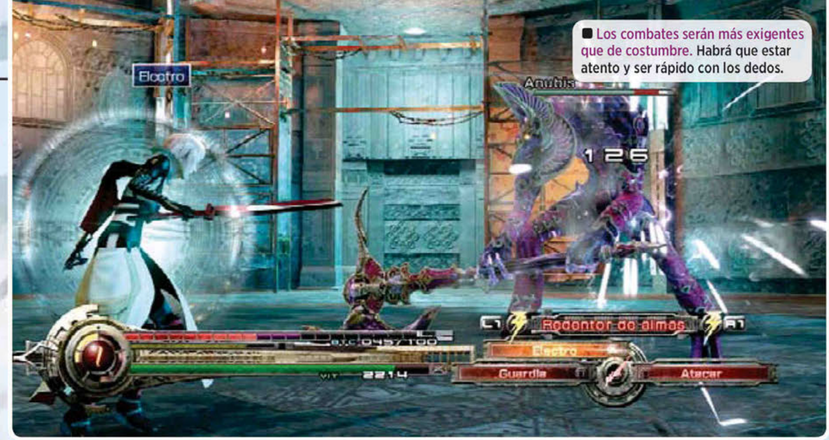


■ **Snow es uno de los muchos conocidos** con los que nos reencontraremos. Ahora es el último lu'Cie vivo del mundo.

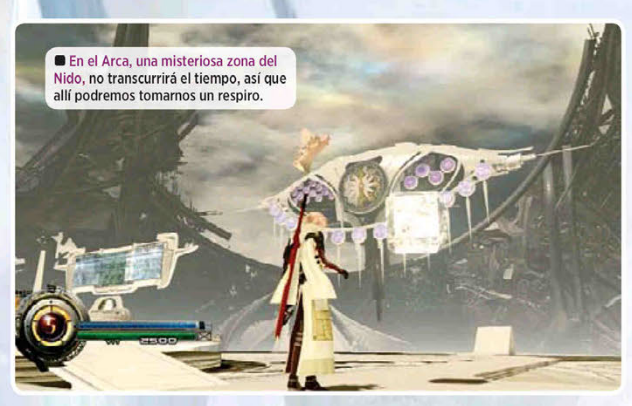


■ **Lightning no será la única que retorne a la saga,** también lo hará la exploración de ciudades, diálogos...


Nos reencontraremos con Vanille. Su vida ha cambiado en estos siglos.



Los combates serán más exigentes que de costumbre. Habrá que estar atento y ser rápido con los dedos.


En el Arca, una misteriosa zona del Nido, no transcurrirá el tiempo, así que allí podremos tomarnos un respiro.


Los modelitos de Lightning nos otorgarán nuevas habilidades y atributos.

mos si esta tensión se mantendrá durante toda la aventura, pero en nuestras primeras 8 horas de partida sí que la hemos sentido. Y es que habrá que planificar nuestros movimientos si queremos aprovechar lo que bien el día. Pasar la mañana en Luxerion para completar algunas misiones secundarias, hacer una parada en Yusnaan para irnos de compras y coger el tren rápidamente hasta las Marcas Salvajes a buscar a ese enemigo que sólo aparece por las noches. Todavía nos tendría que haber dado tiempo a completar la misión principal en las Dunas de la Purgación, pero una vez más, hemos llegado tarde. El tipo de misiones, eso sí, no nos ha parecido muy variado por el momento, ya que la mayoría de las secundarias se han reducido a acabar con determinados enemigos o recuperar algún objeto perdido por los mapeados.

Este sinvivir temporal no será la novedad más sorprendente, pese a todo. Y es que *Lightning Returns* será el primer título offline de la saga en romper con varios de sus pilares maestros. El nuevo sistema de combates será el cambio más llamativo. Entraremos en combate golpeando a los enemigos en los escenarios, como en entregas previas, pero una vez en harina veremos los cambios. Las batallas, en tiempo real, nos permitirán mover a Lightning con libertad y realizaremos todas las acciones pulsando los botones del pad, a los que previamente habremos asignado distintas habilidades. Además, por primera vez en la saga tendremos que bloquear o esquivar los ataques enemigos nosotros mismos, lo que en las batallas más duras resulta indispensable. La coordinación de nuestros movimientos será la clave de la victoria. Sólo podremos sanarnos usando objetos curativos y tampoco recuperaremos nuestra energía después de cada combate. En general, durante nuestras primeras horas de juego, la dificultad nos ha parecido bastante más alta de lo que la saga nos tiene acostumbrados. Para aumentar los atributos de Lightning tendremos que completar misiones, en lugar de ganar combates, lo que también supone un cambio muy importante. Aquí no valdrá con quedarte a matar a los mismos enemigos una y otra vez, y tampoco es que andemos sobrados de tiempo como para hacerlo, la verdad.

Lightning Returns FF XIII será una de las entregas más rompedoras de la saga. Se acabarán los combates por turnos y llegará la acción.

El sistema de roles de las anteriores entregas será sustituido por el intercambio de vestimentas, un toque que nos recuerda a *Final Fantasy X-2*. A medida que completemos misiones iremos desbloqueando nuevas indumentarias. Cada una vendrá al menos con una habilidad asignada que no podremos cambiar, como por ejemplo la magia piro, y

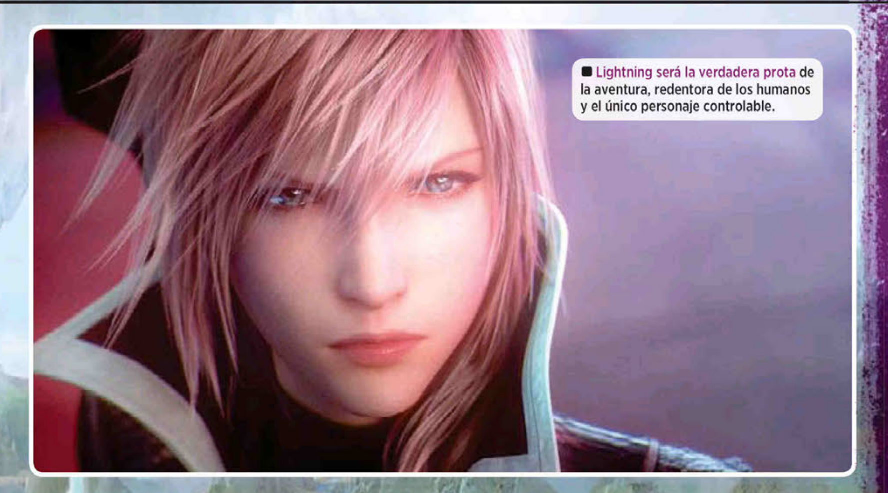
TURNO PARA LA ACCIÓN


TIEMPO REAL. ¿Qué significa esto? Pues que no podremos comernos un bocata mientras jugamos, como pasaba antes, ya que el tiempo correrá y los enemigos nos atacarán. Eso sí, al igual que nosotros tendrán que esperar para volver a atacar.


ATURDIMIENTO. Dejar a los enemigos aturdidos volverá a ser la clave del éxito en las batallas. Tendremos que planificar muy bien nuestros movimientos y tener una buena coordinación con la pulsación de los botones para salir airosos en los combates.



BLOQUEAR ATAQUES. Es el cambio más radical, ya que nos obligará a medir bien el momento en el que el enemigo vaya a atacarnos para bloquear o esquivar sus ataques. Este pobre hoplita no podría, pero otros nos dejarán K.O. de un solo golpe.



Lightning será la verdadera prota de la aventura, redentora de los humanos y el único personaje controlable.



El timing será la clave durante los combates, lo que aumentará la dificultad pero también nuestra satisfacción tras la victoria.



Cuando solucionemos los problemas e inquietudes de la gente, recibiremos sus almas, que podremos usar para alargar el tiempo.

con unos atributos de inicio que mejorarán los atributos de ataque y defensa de Lightning. Combinando las armas, escudos, habilidades, accesorios y vestimentas que hayamos encontrado que mejoren nuestro ataque mágico podremos crear una poderosa maga negra, por ejemplo, o una férrea defensora... Aunque podremos crear muchas de estas combinaciones y guardarlas, sólo podremos usar 3 en los combates. Cada una contará con una barra que iremos gastando al usar las habilidades, pero que podremos recargar cambiando a otra equipación, lo que será una constante incluso durante las peleas más facilonas. Además, las equipaciones tendrán que ofrecernos opciones muy variadas ya que cada enemigo será vulnerable a distintos ataques y, esta vez, sí será importante durante las peleas.

Gráficamente tendrá un acabado muy similar al de las anteriores entregas, aunque con matices. Mientras que apreciaremos mayor detalle en los efectos de iluminación, que además simulan el paso del día a la noche, nos ha dado la sensación de que tendrá más fallos gráficos, como popping y bajadas de frame rate. Puede que sea cosa de la beta... Lo que sí que nos ha quedado claro por el momento es que la saga está tomando un nuevo camino. Como podéis ver más adelante en el reportaje, en el que os hablamos del resto de juegos de la saga que llegarán los próximos meses, la marca *Final Fantasy* está sufriendo muchos cambios. Parece que los tiempos de los combates por turnos están llegando a su fin y el giro a la acción viene para quedarse. Es algo que puede no gustar a los fans de la serie o igual Square-Enix acierta de pleno y es exactamente lo que los jugadores estaban demandando, pero lo que nadie puede negar es que son movimientos arriesgados y que, a buen seguro, la saga estaba pidiendo cambios desde hace unas cuantas entregas. Si no lo hace puede perder el protagonismo dentro de su género. Pero... ¿es este el cambio correcto? El mes que viene resolveremos ésta y otras dudas con nuestro completo análisis.



HEROÍNA A LA MODA

Las chicas del universo *Final Fantasy* siempre han sido muy coquetas y Light no iba a ser menos. Es más, dependiendo de la vestimenta que usemos tendremos unas u otras habilidades disponibles.



ARQUETIPOS. En este menú podremos escoger la equipación y habilidades de Light. Pasaremos mucho tiempo en él, pero por suerte la cuenta atrás se para, como en la batallas y diálogos.



TRAJES. Por lo que hemos visto hasta ahora hay algunos trajes que se quedan obsoletos al avanzar en la aventura, pero parece que habrá tanta variedad que no nos importará.



JAPONESADAS. Si el tema de las indumentarias no es bastante japonés, os quedaréis medio nipones al ver alguno de los estilismos que se gastará Lightning durante la aventura.



Los jefes finales nos depararán algunos de los momentos más excitantes desde hace varias entregas.



Lumina será una misteriosa jovencita que le dará la tabarra a Lightning. ¿No os recuerda a alguien?





Final Fantasy X/X-2 HD nos devolverá a los tiempos de los combates por turnos, los minijuegos... ¡Y en HD!

FINAL FANTASY X | X-2 HD Remaster

PS3/PS VITA | SQUARE-ENIX | ROL | 21 DE MARZO

Las estrellas del blitzbol molaban mucho más que los futbolistas; lo mismo te metían un gol por la escuadra que salvaban al mundo de un monstruo gigantesco.

Una de las últimas entregas que los fans de la saga recuerdan con cariño es, sin duda *Final Fantasy X*. Como sabéis, PS3 y Vita recibirán en marzo un prometedor remake HD, en un pack que también incluye su secuela, *Final Fantasy X-2*. Ya hemos podido probarlo y la verdad es que, con nosotros, la nostalgia "barata" ha funcionado. Para los que no lo hayáis jugado basta con decir que fue la última entrega que mantuvo el sistema de combates por turnos clásico. También incluía uno de los minijuegos más locos en la historia de la saga, el blitzbol, una mezcla de fútbol, rugby y balón prisionero que se jugaba bajo el agua. También fue la primera aventura de la saga que prescindía de un mapa del mundo por el que movernos de un lado a otro y el último en el que los enemigos aparecían de un modo aleatorio, sin verlos antes pululando por los escenarios. La historia iba ligada a uno de los temas recurrentes en la saga, el tiempo. Después de que un horrible monstruo destruyese su ciudad natal, nuestro héroe, Tidus, hacía un doble viaje, en el espacio hasta Spira y en el tiempo, 1.000 años en el futuro. Allí se encontraba con Yuna, Riku, Auron, Wakka, Lulu y compañia y se embarcaba en un épica misión: acabar con Shin, el mismo monstruo que destruyó su ciudad y que ahora atemoriza a los acongojados habitantes de Spira. La novedad más significativa de esta edición serán sus gráficos en HD. El motor será el mismo que el de hace 12 años, aunque lucirá a 720 p y muchos de los efectos han sido retocados para la ocasión. La apariencia final no será precisamente espectacular, pero sí que supondrá un salto considerable respecto al original. Los 60 temas de la banda sonora de *Final Fantasy X* han sido completamente remasterizados por Mashashi Amauzu, uno de los compositores de las sintonías originales. Además, por primera vez en Europa, disfrutaremos de todo el contenido extra que incluía la edición japonesa del juego original, lo que siempre es un aliciente para volver a jugarlo, al margen del remozado gráfico.

La versión de PS3 incluirá ambos juegos en formato físico por 39,99 euros e incluso habrá una edición limitada que incluirá los juegos y un libro de arte de 48 páginas, por 44,99. Por su parte, en PS Vita *Final Fantasy X/X-2 HD* también recibirá una versión física, pero sólo *FFX HD* vendrá en tarjeta, mientras que *X-2* será un código descargable. Lamentablemente no habrá cross-buy, pero sí cross-save.

LAS CLAVES



GRÁFICOS EN HD. La remasterización incluirá resolución a 720 p y efectos, escenarios y detalles retocados. No es la pera pero es un gran salto.



CONTENIDO EXTRA. La edición de estas dos entregas será tan completa que incluirá añadidos inéditos en Europa, como la caza de monstruos o nuevas misiones.



TAMBIÉN EN PS VITA. El remake lucirá igual de bien en la portátil, aunque *FF X-2* será un código descargable y usaremos el panel táctil trasero como R2 y L2.



El blitzbol es el gran minijuego en *Final Fantasy X*, una loca mezcla de fútbol, rugby y balón prisionero.



Yuna, Rikku y Paine cambiaban de traje en *X-2* para usar distintas habilidades, como en *Lightning Returns*.





■ *A Realm Reborn* mostrará en PS4 un apartado gráfico superior a la versión de PS3. Lo demás, se mantendrá igual.

PS4 | SQUARE-ENIX | MMORPG | ABRIL 2014

Sólo se me ocurre algo mejor que un *Final Fantasy* online lleno de aventuras, magia y chocobos a la plancha, digo a la carrera: poder jugarlo en mi nueva PS4.

Tras su paso por PS3, el último MMORPG de Square-Enix dará el salto a la nueva generación el próximo mes de abril, aunque desde el 22 de febrero estará disponible la beta para su descarga online. Para los que anden perdidos, *A Realm Reborn* nos trasladará al mundo de Eorzea, un universo persistente online en donde formaremos equipo con jugadores de todo el mundo para completar todo tipo de épicas misiones. Montones de razas disponibles, armas legendarias que conseguir, combates en tiempo real, sanadores, magos negros... Lo habitual en el género y en el universo de la saga (chocobos y barcos voladores incluidos). Eso sí, esta nueva versión promete ser la definitiva, gracias a un apartado gráfico que, según sus creadores, superará a la versión de PC. Pero la potencia gráfica no será la única cualidad de PS4 de la que se aproveche el juego, ya que también podremos usar el panel táctil del nuevo DualShock 4 para utilizarlo como ratón, en caso de que no dispongamos de un teclado y ratón USB para conectarlos a nuestra consola. Además, los que ya tengan un personaje deambulando por Eorzea de la versión de PS3 podrán migrarlo gratis. La cuota mensual en PS4 será la misma que en la pasada generación, 10,99 €, que bastará para jugar el juego online sin necesidad de tener también una cuenta de PS Plus. ¡Ah! y vendrá con una edición especial de coleccionista, que podría salirle más barata a quienes ya compraron la de PS3.



UNIVERSO CONECTADO

El mundo de Eorzea estará en constante evolución. Ya nos han confirmado que veremos cameos de Lightning y Snow de *FFXIII*.



PS4 | SQUARE-ENIX | ROL | SIN CONFIRMAR



■ *Final Fantasy XV* abandonará definitivamente los combates por turnos marca de la saga.



UN LARGO CAMINO

***Final Fantasy XV*, antes *Versus XIII*, lleva más de 7 años en desarrollo e incluso se ha rumoreado que han necesitado ayuda de fuera de Japón.**

Los tiempos cambian hasta para sagas tan emblemáticas como *Final Fantasy*. Llega el final de los combates por turnos, que darán paso a la acción pura y dura.

Como sabéis, el culebrón *Final Fantasy Versus XIII* se cerró hace unos meses con el anuncio de *Final Fantasy XV*, que lo sustituirá. Será la primera entrega de la saga en PS4 (sin contar el port de *A Realm Reborn*). Nuestro héroe será Noctis, el heredero de Regis, del trono de Lucis, el reino más avanzado y poderoso de todos. ¿Y cómo lo han conseguido? Pues porque son los únicos que tienen un cristal de poder. Gracias a las habilidades que les otorga el cristal, en Lucis aún se sigue usando las espadas y la magia, mientras que el resto del mundo ha creado armas de fuego para poder defenderse. El problema viene cuando el cristal es robado por los ejércitos de Nilfheim, lo que nos obligará a escapar de nuestro hogar y emprender un largo y peligroso viaje junto a nuestros colegas Prompto y Gladiolus para recuperar el preciado cristal. Pronto conoceremos a Stella, la princesa de otro reino que también lucha por hacerse con el cristal, una especie de amiga-enemiga que dará mucho juego. El sistema de combates será completamente en tiempo real por primera vez en la saga (sin contar los MMO). El estilo recordará a *Kingdom Hearts*, con constantes espadazos y pequeños impulsos en el aire. Además, Noctis podrá teletransportarse cortas distancias y contará con un arsenal bestial, con una especie de espada que podrá convertirse en un martillo, un espadón, una lanza... Tanto la ambientación como la estética y su narrativa prometen ser más adultas de lo que la saga nos tiene acostumbrados. ¿Cuando aterrizará? Pues no hay fecha confirmada.

DESCUBRE TODO LO QUE PUEDES HACER CON EL **BOTÓN SHARE**

Compartir es ~~vivir~~ JUGAR

SHARE

1 COMPARTIR UNA CAPTURA

Captura imágenes de tus juegos favoritos y compártelas con tus amigos y seguidores en tu cuenta de Facebook o Twitter.

2 COMPARTIR UN VIDEO

También podrás compartir en tu cuenta de Facebook o Twitter un vídeo (con tus comentarios o no) de hasta 15 minutos de duración.

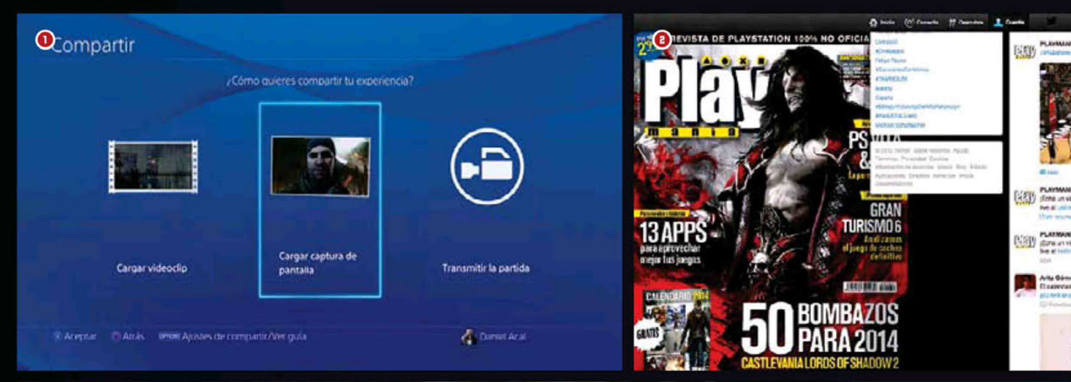
3 TRANSMITIR UNA PARTIDA

Y también podremos retransmitir en directo nuestra partida (con comentarios o no) usando las plataformas Twitch o Ustream.

Una de las principales novedades que trae PS4 bajo el brazo es la posibilidad de compartir distintos contenidos con sólo pulsar el botón Share. En estas páginas te mostramos cómo sacarle partido.

Hay quien dice que el gran salto de la nueva generación con respecto a la "vieja", más que en los juegos, se notará en los servicios. En esta línea pueden encuadrarse los distintos usos que podremos darle al botón Share. Con sólo pulsar este pequeño botón situado a la izquierda del panel táctil del Dual Shock 4, podremos compartir una pantalla o un vídeo que hayamos hecho previamente con nuestros amigos y seguidores de Facebook y Twitter, todo en tiempo real e, insistimos, tan fácil como pulsar un botón. Y no sólo eso, gracias a las plataformas de vídeo Twitch y Ustream, también podremos retransmitir en directo nuestra partida, de forma fácil y rápida, simplemente pulsando este botón.

Sony ha sabido adaptar su nueva consola a los tiempos que corren. Unos tiempos en los que la mayoría queremos compartir con el resto del mundo lo que estamos haciendo en cada momento (en este caso, lo que estamos jugando) y lo queremos hacer de forma sencilla e inmediata. Y esto, con PS4 y el botón Share, es posible. ¿Sabías que durante la primera semana de PS4 a la venta, sólo en Europa se pulsó el botón Share 6,5 millones de veces? ¿O que ya el mes pasado se sobrepasaron los 20 millones de minutos emitidos en streaming desde PS4? Sólo en el primer mes de vida de la consola en Estados Unidos, si sumáramos las retransmisiones en directo conjuntas desde Twitch y Ustream... ¡sobrepasaríamos los 38 años! Estos datos demuestran que el botón Share es todo un éxito a nivel global. Y tú, ¿ya compartes? Si no, seguro que con estas páginas te convencemos para que empieces ya mismo.







1 Para capturar una pantalla, pulsa el botón Share en el momento deseado y accederás en al menú "Compartir".
2 Elige la opción "Cargar Captura de Pantalla" y elige la que quieras compartir y si quieres hacerlo en Twitter o en Facebook. Tendrás que tener vinculadas tus cuentas.
3 Antes de publicar la captura, podemos previsualizarla aunque no hay opciones de edición como en los vídeos.
4 También podremos añadir un comentario o un "hasttag" o etiqueta (o mencionar a amigos). En caso de FB podemos decidir si sólo la vemos nosotros, sólo los amigos o todos.

1 COMPARTIR UNA **CAPTURA**

¿Cuántas veces hemos pensado en "inmortalizar" un momento inolvidable de un juego o simplemente un detalle que nos haya llamado la atención, para luego enseñárselo a nuestros amigos? PS4 nos permite hacerlo de una forma muy sencilla.

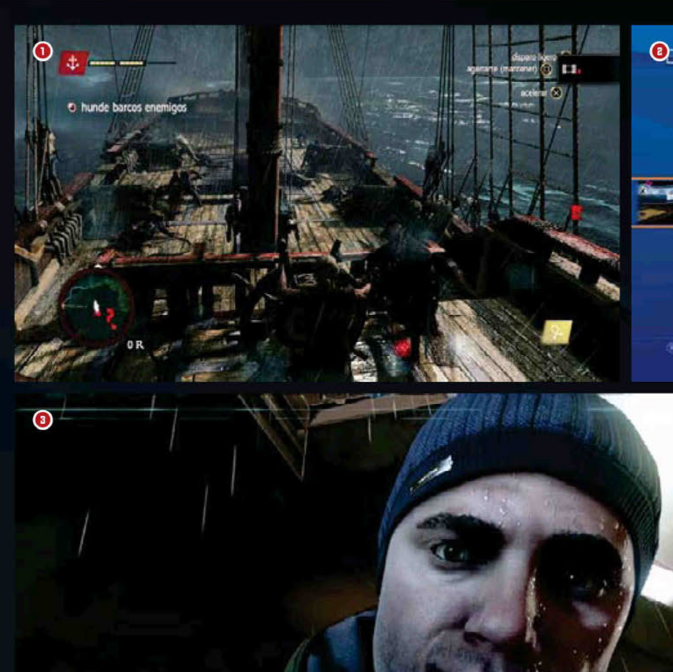
Para compartir una captura, simplemente pulsa el botón Share en el momento que quieras capturar la pantalla. Saldrás al menú "Compartir". Elige la opción central "Cargar Captura de pantalla" y te preguntará qué captura de pantalla quieres compartir. Si tienes capturas de varios juegos, automáticamente se organizarán en carpetas. Una vez seleccionada la captura que quieres compartir, te preguntará si quieres compartirla en Facebook o Twitter. En ambos casos tendrás que vincular tu cuenta de Facebook o Twitter siguiendo unas sencillas instrucciones (meter tu nombre de usuario, contraseña y poco más, aunque en el caso de Facebook también tendrás que configurar otros aspectos, como quién puede ver tus capturas: si sólo tú, tus amigos o si son públicas). Esta operación sólo hay que hacerla una vez.
Otra opción para capturar pantallas sin tener que salir al menú "Compartir" (y no tener que interrumpir nuestra partida), es mantener pulsado el botón Share unos instantes. En la esquina superior derecha de la pantalla verás una notificación de que la captura se ha realizado, pero si quieres capturar un "frame" muy específico, con esta opción te será algo difícil precisar... Te lo decimos nosotros, que nos tiramos todo el día capturando pantallas...
Para capturar pantallas de forma rápida y precisa sin interrumpir tu partida y sin salir al menú "Compartir", cambia el tipo de control del botón Share. ¿Cómo? Pulsa el botón Options en el menú "Compartir" y entra en "Ajustes de Compartir". Elige la opción "Capturas de pantalla fáciles". Así, simplemente pulsando el botón Share capturarás la pantalla.
Antes de compartirla podrás previsualizarla, añadir comentarios, "hashtags", menciones... Sólo echamos en falta algunas opciones de edición, que esperemos que las añadan en el futuro.

Consejo:

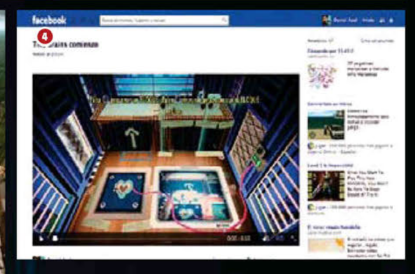
Si quieres capturar pantallas de forma precisa y sin tener que salir al menú "Compatir", entra en "Ajustes de Compartir" y elige la opción "Capturas de pantalla fáciles". De este modo capturarás con un simple toque al botón Share en vez de con una pulsación larga.

Cómo borrar tus pantallas y vídeos

Compartir pantallas y vídeos es una opción interesante, pero como se almacenan en el disco duro tarde o temprano habrá que hacer limpieza. Hay dos maneras de borrar los vídeos y capturas. Puedes ir a "Perfil", le das a la carpeta que sale debajo de la foto del perfil, y ahí entras en la carpeta que desees y pulsando el botón Options borras lo que quieras. Otra opción es ir a "Ajustes/Gestión de almacenamiento del sistema/Capturas" y allí verás las carpetas de cada juego... Y de nuevo con el botón Options seleccionas las que quieres eliminar.







❶ Para iniciar la grabación de un vídeo, pulsa dos veces el botón Share y verás el icono de REC en la esquina superior derecha. Recuerda que PS4 "preguarda" tus últimos 15 minutos de juego, aunque no pulses el botón Share.

❷ A diferencia de las capturas, sí es posible editar vídeos, aunque sólo recortarlos eligiendo el inicio y el final.

❸ También podremos previsualizar el vídeo, y podemos adelantarlo y "rebobinarlo" de forma cómoda.

❹ Se pueden compartir vídeos en Facebook y Twitter de forma similar a como se comparten las capturas de pantalla.

2 COMPARTIR UN **VÍDEO**

Al igual que ocurre con las capturas de pantalla, PS4 nos permite compartir vídeos de hasta 15 minutos en Facebook o Twitter. Si quieres mostrar una hazaña, un golazo o cómo se pasa cierto nivel, simplemente pulsa el botón Share.

Antes de empezar a explicar cómo se comparten los vídeos (el procedimiento es idéntico al de compartir una captura, aunque ofrece más opciones), tenemos que puntualizar que los vídeos que grabemos sólo pueden ser de juego. Es decir que no es posible, por ejemplo, grabar videos en los menús de la consola o en el Store (en cambio, sí se pueden hacer capturas de pantalla de los menús).

Compartir un vídeo es tan fácil como compartir una captura de pantalla. E incluso más, porque ya sabéis que PS4 siempre hace un "preguardado" de tus últimos 15 minutos de juego. Decimos "preguardado" porque hasta que no pulsemos el botón Share, el vídeo no ocupará espacio en nuestro disco duro. Cuando pulsemos el botón Share, accederemos al consabido menú "Compartir" y elegiremos la primera opción "Cargar Videoclip", accediendo así a nuestros últimos 15 minutos de juego (obviamente, si llevas menos de 15 minutos jugando, el vídeo será solo del tiempo que lleves jugando, pero en ningún caso podrá ser superior a 15 minutos). Si tenemos claro de antemano qué vídeo queremos grabar, también podemos pulsar dos veces el botón Share y así iniciaremos la grabación de un vídeo de, recordemos 15 minutos como tope (veremos en la esquina superior derecha un icono que nos indicará que la grabación ha comenzado). Cuando queramos detenerla, basta con pulsar de nuevo el botón Share. También podremos elegir si, además del audio del juego, queremos que se incluyan nuestros comentarios. Para ello, tendrás que disponer de un micrófono y, antes de empezar a grabar, asegurarte que tienes activada la opción "Incluir audio de micro" (para ello, en el menú Share pulsa el botón Options y ve a "Ajustes de Compartir/Ajustes de videoclip"). Grabar tu voz comentando el juego es fundamental si lo que estás haciendo es explicar cómo se pasa una sección de un juego, por poner un ejemplo. Y si ves que tu voz se oye muy baja y que la música y los efectos del juego "se la comen", basta con bajar un poco el volumen del juego en los auriculares (te lo explicamos en el cuadro "Consejo").

Al igual que pasa con las capturas de pantalla, los vídeos se organizan automáticamente por carpetas (una por juego). Tened en cuenta el espacio de vuestro disco duro. Si pensáis grabar muchos vídeos, será imprescindible hacer "limpieza" de forma frecuente (ya hemos explicado cómo borrarlos en la página anterior).

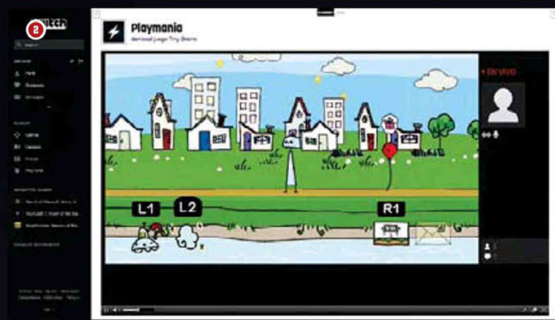
Una vez seleccionado el vídeo, antes de compartirlo podemos editarlo directamente desde aquí, eligiendo el punto inicial y el final (por desgracia, de momento no ofrece ninguna opción de edición más). Como ocurre con las capturas de pantalla, se puede visualizar una vista previa del vídeo antes de compartirlo. Y de momento también sólo es posible compartir vídeos en Facebook y Twitter. ■

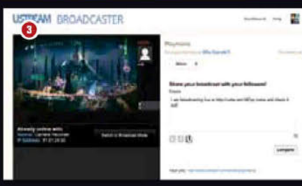
Consejo:

Si quieres comentar tus vídeos y notas que tu voz se oye "bajita", mantén pulsado el botón PS y ve a "Ajustar Dispositivos/ Auriculares con micrófono" y baja el Control de Volumen (auriculares) a tu gusto.









1 Podremos retransmitir una partida en directo a través de las plataformas Ustream y Twitch.
2 Antes de empezar hay que tener una cuenta en una de estas dos plataformas y vincularla.
3 Los seguidores de nuestro canal podrán ver nuestra partida en directo, con comentarios, etc.

3 TRANSMITIR UNA PARTIDA

Por último, pero no menos importante, el botón Share te permite transmitir en directo tu partida a través de las plataformas Ustream y Twitch de forma inmediata.

PS4 nos permite retransmitir en directo nuestra partida, de forma sencilla e inmediata y sin ningún limite de tiempo (recordemos que los vídeos que compartimos tienen un tope de 15 minutos). Simplemente pulsa el botón Share y, en el menú "Compartir", selecciona la tercera opción "Transmitir la partida".
A continuación, tendrás que elegir entre Twitch y Ustream, las dos plataformas de emisión de vídeo en streaming disponibles. Desde tu ordenador tendrás que crearte una cuenta (si es que no la tienes ya) en www.twitch.tv o www.ustream.tv para luego vincularla aquí. La elección de una u otra plataforma depende mucho de los gustos de cada uno, pero ambas funcionan bien y cuentan con buenas opciones para personalizar nuestro canal. Y ambas tienen versión gratuita y de pago, claro.
Antes de empezar con la retransmisión en directo, veremos una pantalla en la que podremos marcar distintas opciones, como incluir vídeo de la PlayStation Camara en la retransmisión (ojo con esto, porque en Twitch han cortado las emisiones de *The PlayRoom* por si hay usuarios que lo usan con otros fines que no sean enseñar el juego), Mostrar Comentarios en la pantalla o Incluir audio del micrófono en la transmisión (por si queremos comentar en directo nuestra partida). También incluiremos el nombre de nuestro canal y hay opción de poner una descripción y añadir comentarios. Y también es posible configurar la calidad del vídeo y audio de la transmisión, aunque esta opción está algo escondida. Pulsa el botón Options en la pantalla de "Transmitir la partida" y verás esta opción. Hay cuatro grados: óptima, alta, media y baja. Y ojo, porque una vez ha empezado la retransmisión, esto ya no se puede cambiar. Para detener la transmisión, pulsa el botón Share para acceder al menú y selecciona la opción "Detener la transmisión".
Tanto Ustream como Twitch cuentan con sendas apps gratuitas para que podamos ver las retransmisiones desde nuestro smartphone o tablet. Recuerda marcar la casilla "Publicar enlace" para que nuestros seguidores en Twitter y Facebook vean lo que estamos haciendo y puedan seguir nuestra retransmisión en directo.

Consejo:

En la pantalla de Transmitir la partida, marca las casillas "publicar enlace" en Twitter y Facebook para que tus seguidores y amigos sepan lo que estás retransmitiendo y puedan verlo simplemente pinchando en ese enlace.

Preguntas frecuentes

¿Es necesario estar abonado a PlayStation Plus para poder utilizar todas las funciones del botón Share?
No. Puedes compartir los vídeos de tus partidas, tus capturas de pantalla y retransmitir partidas en streaming en directo sin necesidad de pagar la cuota de PlayStation Plus.

¿En qué redes sociales puedo compartir mis vídeos y capturas de pantalla?
De momento sólo en las dos más populares: Facebook y Twitter. Habrá que ver si en el futuro se van incorporando otras.

¿Podemos editar las capturas de pantalla que hagamos?
De momento no, aunque debido a la creciente popularidad de redes sociales como Instagram, suponemos que el futuro podremos meterle distintos filtros a la pantallas.

¿Podemos extraer las capturas de pantalla a un disco duro externo USB?
No de momento. Sólo a Twitter y Facebook. Ojalá Sony se replantee esto en el futuro porque a nosotros nos vendría genial para trabajar.

He oído que PS4 graba siempre nuestra partidas, ¿es verdad?
El sistema está siempre grabando partidas de forma automática hasta un máximo de 15 minutos antes de pulsar el botón Share. Pero si no pulsas el botón Share, no se grabará en tu disco duro y por tanto no te ocupará espacio.

¿Es posible editar vídeos directamente desde PS4?
De momento sólo pueden cortarse, eligiendo el principio y el final.

¿Se pueden subir los vídeos directamente a YouTube?
De momento esto no es posible y no sabemos si se podrá en el futuro.

¿Qué necesito para retransmitir mis partidas en directo?
Tener una cuenta vinculada en Twitch (www.twitch.tv) o Ustream (www.ustream.tv). Funciona en las versiones gratuitas y de pago de ambas plataformas.

¿Hay límite de tiempo en las retransmisiones en directo?
No. Así como a la hora de compartir un vídeo tenemos 15 minutos como tope, en las retransmisiones en directo no hay límite de tiempo.

DESCUBRE LAS NUEVAS Y **ESPELUZNANTES** PROPUESTAS QUE NO

EL TERROR VUELV

¿Harto de *Resident Evil, Dead Space, Silent Hill* y demás franquicias de terror con múltiples secuelas? Pues aquí te presentamos un puñado de juegos de nuevo cuño que prometen helarnos la sangre en los próximos meses...



Bajo una vista subjetiva, en *Dying Light* hay que sobrevivir en un mundo abierto repleto de zombis.

PS3/PS4 | TECHLAND/WARNER | ACCIÓN | 2014

El amanecer de los muertos vivientes en PS4

Los creadores de *Dead Island* van a mejorar la fórmula que tan bien les funcionó en el pasado con este brutal "sandbox" repleto de zombis que saldrá en PS3 y PS4.

Parece que los zombis no pasan de moda. En estos últimos años hemos sufrido dentelladas de distintos tipos de infectados en incontables juegos, tanto en formato físico como descargables o expansiones. Pues tras la buena acogida de los dos *Dead Island* en PS3, y ahora bajo el paraguas de Warner, los chicos de Techland van a seguir explotándolos en *Dying Light*, una propuesta que parte de los mismos mimbres jugables que tan buenos resultados les dieron en los dos *Dead Island* para proporcionarnos una experiencia diferente y mucho más agobiante...

En *Dying Light* también podremos elegir entre cuatro supervivientes, cada uno con sus peculiaridades y muy personalizables que, solos o en cooperativo y bajo una vista en primera persona, deberán sobrevivir en un enorme mundo abierto por el que pululan cientos de zombis (muchos más que en los *Dead Island*) sedientos de vísceras. Sus creadores apenas han revelado detalles de la historia de fondo (se rumorea incluso que los protagonistas podrían estar infectados), aunque en este tipo de juegos la historia es lo de menos, ¿verdad? Como en los anteriores títulos de Techland, podremos defendernos a patadas o usando multitud de armas, tanto de fuego como cortantes o contundentes, que podremos crear con los utensilios que encontremos por el camino. La buena noticia es que nuestros prota-

DYING LIGHT

GOOD NIGHT GOOD LUCK

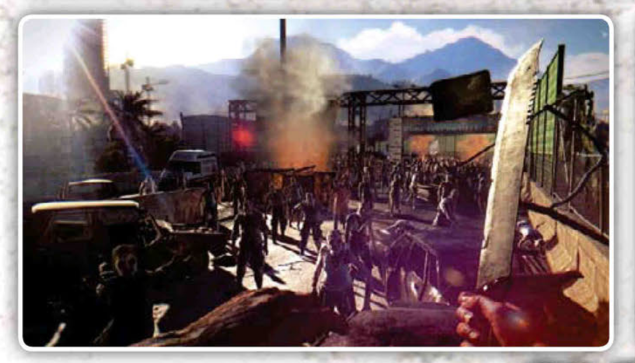
E A PLAYSTATION



Habrá ciclos día/noche. Por la noche los zombis serán más agresivos y aparecerán nuevas especies, dando lugar a persecuciones y momentos de sigilo.



Podremos desplazarnos con rapidez por los escenarios gracias a los movimientos de "parkour".





Podremos crearnos nuestras propias armas y elegir entre cuatro protagonistas, con sus peculiaridades.

gonistas serán mucho más ágiles y podremos desplazarnos por calles y tejados casi con la misma soltura con la que se manejaba Faith en *Mirror's Edge*. Y es que *Dying Light* jugará bastante con las alturas, ampliando los escenarios explorables de forma considerable. La mala noticia es que al caer la noche las cosas se pondrán muy feas. Lo que por el día será más o menos un paseo, con zombis "normales" de los que podremos librarnos con (relativa) facilidad, cuando caiga el sol se convertirá en un infierno, con infectados mucho más listos, rápidos y agresivos. Y aparecerán nuevas y letales especies que nos las harán pasar canutas, dando lugar a frenéticas persecuciones y momentos de sigilo que aportarán variedad a un desarrollo tipo "sandbox", con misiones principales y secundarias y un mejorado apartado gráfico avalado por el motor Chrome Engine 6 de Techland y con el que el estudio polaco piensa sacarle todo el partido a la nueva generación.

SI FUERA UNA PELI...



... pues sería una de zombis, ¿no? Pero no nos referimos a la peli producida por Santiago Segura sino a cualquier peli de zombis, desde las clásicas de George A. Romero hasta enfoques más "modernos", como "28 Días Después" o la más reciente "Guerra Mundial Z". Si hay que elegir una, nos quedamos con "Amanecer de los Muertos", pero con la versión de Zack Snyder, con zombis más rápidos y listos. O la versión moderna de "Day of the Dead", cuyo cartel se parece bastante a la carátula del juego.

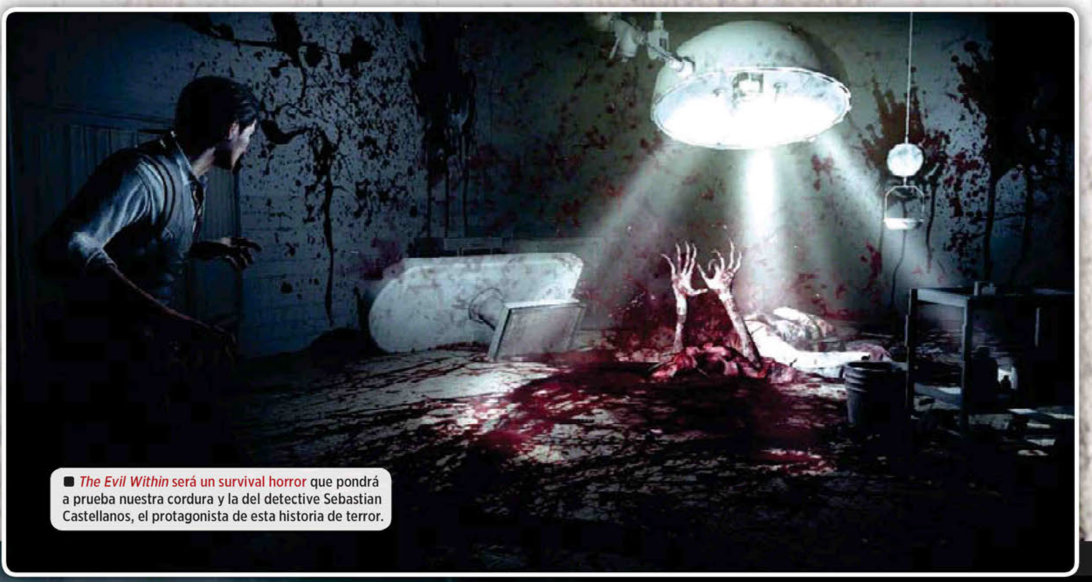


THE EVIL WITHIN

El Mal está en el interior...

La gran esperanza para un género que no atraviesa sus mejores momentos en consola es *The Evil Within*, una superproducción que aglutinará no pocos clichés del género para ofrecernos una experiencia terrorífica como pocas, firmada por el creador de *Resident Evil*.

En *The Evil Within* manejaremos al detective Sebastian Castellanos, que junto a sus compañeros Joseph Oda y Julie Kidman se desplaza hasta el hospital psiquiátrico Beacon, que al parecer ha sido escenario de un brutal crimen. Pero al llegar comprueban que una extraña tranquilidad reina en el lugar. Nada más entrar revisaremos las cámaras de seguridad y en una nos parecerá ver una extraña figura arrastrándose. En ese momento, Sebastian es atacado por un misterioso agresor, que le dejará inconsciente y... fundido a negro. Despertaremos cabeza abajo, colgados como si fuéramos un jamón entre los cadáveres en lo que parece ser un matadero. Tras recuperar un poco la cordura, Sebastian se liberará sólo para descubrir que su misterioso captor es una especie de Leatherface (el de "La Matanza de Texas"), al que deberemos robar la llave para escapar de esta siniestra carnicería. Para ello usaremos el sigilo... aunque al final el carnicero nos descubrirá y nos dejará malheridos. Comienza entonces una persecución desesperada, en la que tendremos que huir cojeando de este tipo, esquivando trampas a lo "Saw" y escondiéndonos para evitar que nos alcance con su motosierra... Hasta aquí la primera parte de la demo en la que sus creadores quisieron enseñarnos que, efectivamente, *The Evil Within* no va a ser un festival de acción como en los últimos *Resident Evil*. Sigilo, persecuciones, trampas y muchos sustos y tensión usando recursos de lo más clásicos... y efectivos. En la segunda parte de la demo sí vemos a Castellanos tirando de revólver, cámara al hombro según los estándares impuestos por el propio Mikami en su *Resident Evil 4*. De hecho, en esta parte del juego el japonés se "autohomenajea" en una sección en la que deberemos defendernos en una cabaña del ataque de una especie de zombis... Para ello usaremos armas típicas y también trampas como minas. Pero aunque *The Evil Within* presente muchas situaciones clásicas, también será capaz de sorprendernos, como comprobaremos al avanzar por un pasillo en el que, de repente, nos sorprende un torrente de sangre (como en "El Resplandor") que borrará el escenario y nos colocará en un lugar totalmente distinto. ¿Qué ha pasado? Sin tiempo para reaccionar, un ser con múltiples extremidades y melena negra a lo Sadako (ya sabéis, la "mucha-cha" de la película "The Ring") se lanzará contra nosotros y... fin de la demo. Según sus creadores, estos "cambios de dimensión" serán "frecuentes y totalmente inesperados", para que siempre estemos en tensión. ¿Pero por qué ocurren? ¿Será nuestra mente, que nos juega malas pasadas? Lo descubriremos en una aventura de terror que promete ser de lo mejor que ha dado el género en años.



The Evil Within será un survival horror que pondrá a prueba nuestra cordura y la del detective Sebastian Castellanos, el protagonista de esta historia de terror.

Si Pyramid Head nos perseguía de forma implacable en *Silent Hill 2*, en *The Evil Within* nos dará caza "Boxman", un siniestro carnicero con una caja fuerte en la cabeza. Que no os atrape...

SI FUERA UNA PELI...

En las dos secciones del juego que hemos visto hemos encontrado tantas referencias a películas de terror que nos cuesta quedarnos con una sola: el carnicero de la motosierra nos recuerda a Leatherface de "La Matanza de Texas", la melena negra de otro de los enemigos finales nos remite a "The Ring", hemos evitado trampas a lo "Saw", nos ha alcanzado un torrente de sangre como en "El Resplandor". Las alucinaciones y abruptos cambios de escenario nos transportan a "La Escalera de Jacob"...

Los momentos de acción se resolverán cámara al hombro, aunque también podremos usar trampas. Eso sí, los sustos, las persecuciones, la tensión y los momentos de sigilo abundarán.



MIKAMI, EL "PADRE" DE RESIDENT EVIL

Shinji Mikami quiere revitalizar el "survival horror" con *The Evil Within*. Y nadie mejor que él para hacerlo, ya que de su mente salió el primer *Resident Evil*, el juego que popularizó este género que tantas alegrías nos ha dado desde los tiempos de PSone. Con una gran carrera ya a sus espaldas, Mikami no se corta a la hora de llamar a las cosas por su nombre. Por ejemplo, afirma sin tapujos que el título occidental por el que conocemos su *Biohazard* (o sea, *Resident Evil*) es "una estupidez" impuesta desde Capcom América. Y está cómodo con la etiqueta de "padre de *Resident Evil*", ya que reconoce que durante los seis primeros meses de desarrollo del primer *RE*, él "era todo el equipo".
Mikami llegó a Capcom a principios de los noventa, participando en algunos juegos de Gameboy y en algunos éxitos de Super Nintendo como *Aladdin* y *Goof Troop*. Pero su momento de gloria llegaría en 1995 cuando el gran Tokuro Fujiwara (uno de los míticos de Capcom) le encargó que diseñara un juego parecido a *Sweet Home* (un juego de terror de NES). En los primeros compases del desarrollo, Mikami barajaba el concepto de casa encantada con fantasmas en vez de zombis e incluso reconoce que estuvo tentando de incluir un giro humorístico en mitad del desarrollo (que afortunadamente terminó desechando). Su idea inicial era que la cámara se situara al hombro del personaje (como después haría en *Resident Evil 4*), en entornos totalmente tridimensionales, aunque al final se toparon con las limitaciones del hardware de la época y tuvieron que tirar con escenarios prerrenderizados, con ángulos de cámara perfectamente elegidos para atenazar al jugador.
Hablando de *Resident Evil 4*, cuenta la leyenda que desde Capcom presionaron a Mikami y su equipo para que ofrecieran un "nuevo enfoque" en *Resident Evil 4* tras las decepcionantes ventas de *Resident Evil 0*. Todos conocemos el glorioso resultado.
Fuera de *Resident Evil* (estuvo involucrado en todos los títulos de la serie hasta *RE4*), Mikami será recordado por su trabajo en títulos como *Dino Crisis, Devil May Cry, P.N. 03, God Hand, Vanquish* o *Shadow of the Damned*. Con *The Evil Within* promete superarse a sí mismo y devolver la gloria a un género que él mismo modeló.



PS3 | SUPERMASSIVE GAMES | SURVIVAL HORROR | 2014

UNTIL DAWN™

Terror adolescente en PS3

Un grupo de jóvenes se queda aislado en un refugio de montaña en el que, hace un año, otro grupo desapareció en misteriosas circunstancias. ¿Que creéis que va a pasarles?

Supermassive Games, un estudio con experiencia en desarrollar títulos para Move como *Tumble* o *Start the Party!*, va a aprovechar como nunca este sistema de control en *Until Dawn*, una aventura de terror que nos recordará a pelis como "Posesión Infernal". Y es que un grupo de 7 adolescentes se quedará aislado en un refugio de montaña en pleno Monte Washington. Justo hace un año, en ese mismo lugar desapareció otro grupo en misteriosas circunstancias... Que están a punto de repetirse. Deberemos resistir hasta el amanecer, como reza el título del juego. Manejaremos a nuestro grupo de forma alternativa, según la situación y dependiendo si están vivos o no, porque en función de nuestras decisiones algunos de ellos vivirán o morirán, dando lugar a distintos finales. Bajo una vista en primera persona usaremos Move para todo: mover a nuestros protagonistas (apunta a un lugar y el personaje irá hasta allí), iluminar los oscuros escenarios como si fuera una linterna, desnudar a nuestra chica si la ocasión lo requiere... También lo usaremos en los momentos de acción y a la hora de resolver puzles (juntar piezas, mover palancas...). Esperábamos *Until Dawn* para 2013, pero se ha ido retrasando y retrasando... Incluso saltaron rumores de que podría cancelarse, aunque sus creadores lo desmintieron rápidamente. El juego saldrá a lo largo de este año así que id quitándole el polvo a vuestro Move, que promete mucho.


7 jóvenes deberán resistir hasta el amanecer en este juego de terror en que usamos Move para todo.


Los puzles serán variados: paneles de palancas, juntar las piezas de una nota...

SI FUERA UNA PELI...

Until Dawn incorporará muchos clichés del género "slasher" (ya sabéis, grupo de adolescentes que van cayendo ante el psicópata de turno) como "Viernes 13", aunque por ambientación se acercará más a propuestas como "Posesión Infernal" o a los primeros compases de "La Cabaña en el Bosque".



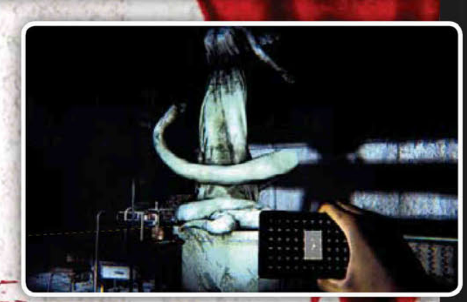
PS4 | ATLUS | SURVIVAL HORROR | PRIMER TRIMESTRE 2014

Tu teléfono móvil será tu mejor aliado para sobrevivir

¿Cómo andas de batería en tu móvil? Ándate con ojo porque tu teléfono será una herramienta clave si quieres escapar de los horrores que se ocultan en este tétrico hospital abandonado.

Sarah Gwynn se despierta en el hospital abandonado de la bahía de Mid Island. ¿Sobreviviremos a sus horrores?

Lo nuevo de Zombie Studios, autores de *Blacklight Retribution*, está en las antípodas de la acción que presenta este F2P ya disponible en PS4. *Daylight* es una aventura de terror en primera persona en la que nos sumergiremos en un siniestro hospital abandonado lleno de entes y fantasmas... ¿Sus particularidades? Muchas. Para empezar, los escenarios se generarán de manera aleatoria, de forma que cada vez que juguemos cambiará la disposición de las estancias, de las amenazas y de los sustos. Además, no llevaremos armas y nuestra única oportunidad de salvar nuestra vida cuando nos topemos con cualquier de los horrores que habitan este hospital será huir y escondernos. Nuestro mejor aliado será el teléfono móvil, que nos servirá de brújula, de cámara y sobre todo de linterna para guiarnos por los oscuros pasillos. Para descubrir qué ha pasado en este lugar hay que encontrar páginas de un diario que están diseminadas por los escenarios. Según sus creadores, será necesario acabar el juego varias veces para descubrir todos los matices de este misterio que promete helarnos la sangre...


En una mano llevaremos el móvil y en la otra bengalas, antorchas... No habrá armas.



SI FUERA UNA PELI...

Pues podríamos tirar por cualquier peli que tuviera como escenario un manicomio, pero nos vamos a quedar con "Enterrado". No es una peli de terror como tal, pero tiene muchísimo agobio y tensión en la oscuridad y en ella el teléfono móvil también es fundamental. Esperemos que en el juego estemos mejor de batería...



PS4 RED BARRELS SURVIVAL HORROR FEBRERO

¿El reportaje de nuestra vida?

Un hospital psiquiátrico cerrado en los años 70 y reabierto con oscuros propósitos parece un buen escenario para un reportaje. Esperemos que no sea el último...

Aislado en las remotas montañas de Colorado está el Mount Massive Asylum, una institución para enfermos mentales abandonada en los años 70 por motivos nada claros y que ha sido reabierta por la multinacional Murkoff Corporation, que opera en el más estricto secreto. Siguiendo el chivatazo de una fuente anónima, el periodista Miles Upshur se cuela en el manicomio y descubre algo que rompe las barreras de la ciencia, la religión y la naturaleza... Algo aterrador que filmaremos con nuestra cámara. Y es que *Outlast* nos remite poderosamente a "REC": bajo una perspectiva en primera persona, a través de nuestra cámara podremos ver en la oscuridad gracias al modo de visión nocturna. Y grabaremos horrores que nos pondrán los pelos de punta y de los que deberemos escapar si no queremos que éste sea nuestro último reportaje. Afortunadamente, Miles está en forma y sus huidas nos recordarán a las que protagonizaba Faith en *Mirror's Edge*. Estas huidas serán una constante en un desarrollo con una ambientación espeluznante que ya triunfó el año pasado en PC y que llegará a PS4 gratis para los abonados a PS Plus en febrero.

SI FUERA UNA PELI...

Pues por aquello de llevar una cámara con la que filmaremos todos los horrores que sufriremos en el Mount Massive Asylum, nos tenemos que acordar de la serie "REC", aunque ninguna de las pelis de Jaume Balagueró y Paco Plaza se desarrolla en un manicomio y en *Outlast* los horrores son algo más variados.







El periodista Miles Upshur sufrirá en primera persona los horrores del Mount Massive Asylum.



PS4 FRICTIONAL GAMES 2015

Soma

Frictional Games, autores de títulos como *Penumbra* o *Amnesia*, llevan haciendo juegos de terror para PC desde 2006 pero su nuevo proyecto también llegará a PS4. Su director creativo, Thomas Grip, lo define como "un juego de terror y ciencia ficción en primera persona que analizará la conciencia y que nos sumerge en una narrativa interactiva". Nuestro protagonista será "una persona normal atrapada en un mundo de pesadilla" en el que nos toparemos con extrañas criaturas, que son personificaciones de nuestros traumas. Para sobrevivir, necesitaremos mirar hacia nuestro interior y enfrentarnos a nuestros miedos...



PS3/PS VITA TELLTALE GAMES 2014

The Walking Dead Temporada 2

Ya está disponible para descargar *All that Remains*, el primer capítulo de la "segunda temporada" de *The Walking Dead*, la aventura inspirada en el cómic de Robert Kirkman con la que Telltale Games nos sigue deleitando. Esta secuela mantiene las señas de identidad del anterior (cinco capítulos, gráficos en "cel-shading", decisiones que afectan a la trama, "quicktime events"...) pero centrándonos en la figura (ya conocida) de Clementine, una niña de apenas 10 años que se ve forzada a madurar a toda velocidad para sobrevivir en un mundo completamente transformado por los zombis. El resto de capítulos saldrán a lo largo del año y suponemos que, cuando estén todos, habrá edición GOTY.



PS4/PS VITA CARNIVORE STUDIO 2015

Kodoku

El término "kodoku" se refiere a un tipo de magia ritual de la mitología japonesa y también al espíritu que ejecuta las maldiciones que puede obrarse gracias a este tipo de magia. Y además, es el nombre de la lejana y olvidada isla que servirá de marco para este juego de terror independiente. Hasta dicha isla nos desplazaremos en la piel de un coleccionista que anda buscando un libro perdido. Pero acabaremos despertando a espíritus malignos, a los que nos enfrentaremos usando el sigilo y la magia (podremos crear hechizos). Saldrá en PS4 y Vita a principios de 2015.

Suscríbete a

12 números + tablet 7"





- Sistema operativo Android 4.2 y Procesador Quad
- Pantalla de 7 pulgadas multitáctil (800 x 480 píxels)
- Reproduce archivos de vídeo guardados tanto en la memoria interna de 8GB como en tarjetas de memoria externas.
- Incluye cámara frontal y Conexión Wi-Fi
- Flash II soportado y Salida de audio a través de altavoz integrado y salida para auriculares.

Suscribirse a Playmanía solo tiene ventajas



Mejor precio garantizado



Entrega a domicilio



Gratis la edición digital



Entrega garantizada



Promociones exclusivas

NO ES UN SUEÑO, NO TE PELLIZQUES, LOS JUEGOS **GRATIS** LLEGAN A TU CONSOLA.

JUEGA GRATIS EN TU PS4

Llega la cuesta de enero, tu nueva PS4 te ha dejado en números rojos y no puedes hacer más gastos. Entonces, ¿para qué quieres la nueva consola? Pues para jugar a todo este arsenal de títulos gratuitos que ya están disponibles en la PS Store para su descarga.

La nueva generación no iba a ser sólo cosa de polígonos, resoluciones nativas o aumentar las opciones de juego social. Un nuevo modelo de negocio se abre paso con fuerza, el free-to-play o juegos gratuitos. La idea ya ha arrasado en todo tipo de dispositivos móviles e incluso en PC y aunque en consola ya vimos algunos ejemplos en el pasado parece que en PS4 será mucho más común. Además de los 4 juegos que analizamos en este reportaje el catálogo gratuito de la nueva sobremesa de Sony crecerá más aún en 2014. *Planetside 2* será un shooter en primera persona enfocado al juego online que parece muy completo. Quizás el más llamativo de todos los anunciados vaya a ser *Deep Down*, el nuevo RPG de Capcom que promete revolucionar la calidad, al menos gráfica, que hasta ahora habíamos podido encontrar en este tipo de juegos. Tampoco podemos olvidarnos de los juegos que podremos descargar gratis con PS Plus. Vale, no son del todo gratis, porque tenemos que pagar la cuota anual de suscripción a PS Plus, pero ya tenemos *Contrast, Resogun o Don't Starve* y el los próximos meses recibiremos *DriveClub* (o al menos esa es la idea inicial, ya veremos en qué queda), *Outlast* y *Secret Ponchos*.

Como podéis leer en nuestro reportaje no todos los juegos gratuitos ofrecen la misma cantidad de contenido de pago ni a un precio parecido. Hay muchos modos de rentabilizar un juego dentro de este modelo de negocio. Algunos son más "sacacuartos" y otros son un regalo caído del cielo. Pese a todos los defectos que pueda tener, que los tiene, lo que está claro es que, hasta ahora, nunca habíamos podido jugar gratis en consola, nunca en tanta cantidad ni con tanta calidad y eso, a riesgo de que me llaméis gorrón, no puede ser malo, ¿no?

LA **CLONACIÓN** SIEMPRE ES GRATUITA

» WARFRAME

PS4 DIGITAL EXTREMES ACCIÓN YA DISPONIBLE

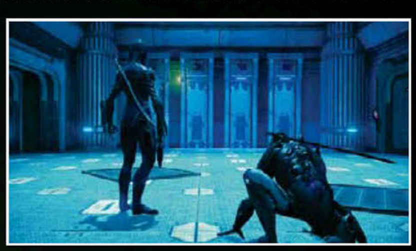
Un sistema solar por el que luchar, cooperativo para 4 jugadores y combates espaciales en 3ª persona. Así es el nuevo *Mass Effect*. Perdón, así es *Warframe*.

Tomar prestadas ideas de otros juegos es algo muy lícito, siempre y cuando añadas algo novedoso, divertido o que el acabado sea aún mejor que el original. En ninguna de las tres opciones *Warframe* sale victorioso. La ambientación bebe de *Mass Effect*, pero es mediocre y muy genérica, con escenarios pasilleros y texturas que se repiten hasta decir basta. Los combates resultan repetitivos y la IA de los enemigos deja mucho que desear, lo que hace que las batallas sean facilonas (salvo los jefes finales, eso sí). Tanto los poderes de los que disponemos (¿alguien ha dicho biótica?) como los ataques cuerpo a cuerpo funcionan mal, principalmente por lo mal colocada que está la cámara. Técnicamente no está mal, aunque los escenarios están muy vacíos y el mimo por el detalle brilla por su ausencia. En lo que *Warframe* no falla es en su propuesta de micro pagos. Es cierto que podemos usar dinero para comprar todo tipo de armas, mejoras, poderes y clases de personaje pero podemos desbloquear casi todo jugando. Tampoco es menos cierto que el progreso de esta manera puede ser una pesadilla, obligándonos a repetir una y otra vez las mismas misiones y batallas contra jefes finales para hacernos con los materiales necesarios para crear nuevo equipo. Si queremos acelerar las cosas tenemos que preparar un buen pastizal. Incluso nos ofrecen un pack de 129,99 €. El verdadero problema no está en su sistema de micropagos sino en la propia mecánica de juego: repetitiva, explotada mejor muchas otras veces y con una ausencia total de identidad propia.

NOTA **72** La mecánica resulta interesante pese a sus fallos, el sistema de pagos es justo y jugando con 3 amigos es muy entretenido, pero resulta tan repetitivo que no nos engancha.



La acción es la protagonista aunque tampoco faltará el clásico minijuego de pirateo. Si no, no sería un buen clon de *Mass Effect*.



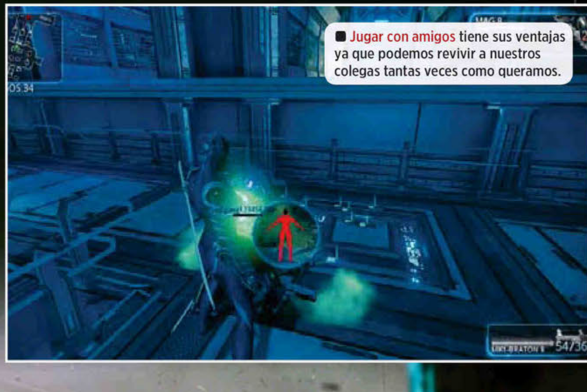




Las recompensas son para todos los jugadores, evitando así el "rapiñeo".



Warframe va directo al grano, apenas hay historia ni escenas, lo importante aquí es la acción.



Jugar con amigos tiene sus ventajas ya que podemos revivir a nuestros colegas tantas veces como queramos.

LOS MICROPAGOS



Podemos comprar moneda del juego y mods, que gastamos para mejorar nuestro equipo y habilidades.

- **75 PLATINUM:** 4,49 €.
- **570 PLATINUM:** 26,99 €. Nos puede servir para avanzar mucho, aunque también hay que echarle horas.
- **3125 PLATINUM + MODS:** 129,99 . Para convertirte en una máquina.



En nuestro hangar podemos escoger los aviones que queremos usar, contactar con otros jugadores para crear clanes, partidas...

War Thunder es la mejor propuesta del catálogo gratuito. Buenos gráficos, jugabilidad y micropagos coherentes.

PS4 | GAIJIN ENTERTAINMENT | ACCIÓN | YA DISPONIBLE

Las batallas aéreas no nos dan ni un respiro. Quedamos en que sin alas no se puede volar, ¿verdad?

GRATUIDAD DE **ALTOS VUELOS**

WAR THUNDER

Batallas para 32 jugadores, gráficos muy decentes y totalmente gratis. ¿Es oro todo lo que reluce o es que el Sol nos ha cegado mientras surcábamos los aires?

Gaijin Entertainment, creadores de *IL-2 Sturmovik* para PS3, debutan en PS4 con lo que mejor saben hacer: un divertido simulador de vuelo. El control suele ser la barrera que separa a los consoleros de este tipo de simuladores y en tu primera partida con *War Thunder* puede que decidas estrellar el mando contra el suelo y borrar el juego de tu disco duro. ¿Tan malo es el control? No, pero resulta que en el modo de control simplificado, el que a priori debería ser más sencillo, es casi imposible controlar nuestro aeroplano. Está diseñado para utilizar un ratón, colocando un puntero que al pulsar el botón dirige nuestro avión. Eso sí, una vez que eliges el modo de control de simulación, el juego cambia por completo, pilotando la aeronave con los sticks y los botones, como estamos acostumbrados en otros títulos.
Una vez solventado el problema del control llega el de la variedad de misiones. Y es que pasamos la mayor parte del tiempo repitiendo objetivos: destruye eso, destruye eso otro y luego destruye lo de más allá. Los planes del estudio pasan por introducir en un futuro vehículos terrestres y marítimos, lo que añadiría esa variedad que ahora echamos en falta, pero hoy por hoy resulta algo repetitivo.
Técnicamente es muy resultón, mostrando unos mapeados enormes y un nivel de detalle más que aceptable. El sistema de micropagos puede servirnos para comprar nuevos aviones y equiparlos con un buen número de mejoras, pero a la hora de la verdad nuestra habilidad a los mandos de la aeronave es la que determina el resultado de los combates. Y esto es algo muy de agradecer al hablar de un free-to-play, ya que nos permite competir en igualdad de condiciones sin necesidad de gastar un euro.

NOTA 76 Participar en batallas de 32 aviones con un apartado gráfico bastante decente y totalmente gratis es muy tentador, aunque sea repetitivo.

LOS MICROPAGOS

La moneda del juego se llama Golden Eagle, con la que compramos nuevos aviones, mejoras, etc... Con un euro obtenemos 150 Golden Eagles aunque a mayor desembolso más ahorro (5,99 € son 1000 Golden Eagles, en lugar de 900). Hay 3 packs: Dora Advanced Pack, Invader Advanced Pack y Peshka Advanced pack por 19,99 €, que incluyen un avión y 2000 GE.



■ Juntarnos con amigos y aprovechar el inmenso potencial de nuestros poderes combinados es la clave de la victoria.

PS3 | SONY ONLINE | ACCIÓN | YA DISPONIBLE



■ La variedad de poderes, indumentarias y habilidades de nuestro héroe es brutal, justo lo contrario que la de nuestros enemigos.

LOS SUPERHÉROES NO COBRAN NADA

» DC UNIVERSE ONLINE

¿Vestirme con mallas de colores, lanzar rayos por los ojos y volar por la ciudad en busca de villanos y superhéroes con los que aliarnos? ¡Dónde hay que firmar!

Convertirnos en un superhéroe único que campa a sus anchas por un universo gigantesco derrotando a malvados y junto a un buen grupo de amigos es, a priori, una de esas cosas que cualquier jugón quiere hacer, al menos una vez en la vida. Y sí, la experiencia resulta satisfactoria, al menos en principio. Al empezar a jugar un espectacular editor nos permite crear un héroe único, darle poderes y lanzarnos a la acción. Quizás sea ésta parte la que más hemos disfrutado, un sueño para "frikis". Lo malo es que la variedad de enemigos es nula, las animaciones y la física son horribles y los combates se convierten en un aporreo sin sentido de botones, en el que nuestra habilidad pierde todo su valor en pos del nivel de nuestro héroe y de los daños que pueda infligir. La misma repetición la encontramos en las misiones, en las que el patrón "destruye tal número de objetos" o "mata tal número de enemigos" es la única variante. Al menos en las misiones en las que luchamos junto a héroes clásicos de DC, como Superman o Batman, la repetición se hace más llevadera. Técnicamente ha sufrido un lavado de cara desde que apareció en PS3 y PC hace tres años. Pero uno pequeño, que resulta insuficiente para los tiempos que corren. Las texturas, efectos y animaciones están desfasadas. El sistema de pagos, eso sí, aumenta la cantidad de horas de juego, añade nuevos poderes, mapas, habilidades y contenido sin obligarnos a arruinarnos para tener un superhéroe competente o disfrutar de horas y horas de juego. El problema es que se hace tan tremendamente repetitivo, en especial durante los combates, que nos hace perder el interés rápidamente. Más aún cuando el apartado gráfico no ayuda precisamente a mantenernos embobados. Eso sí, si eres muy fan de los superhéroes y no te importa repetir mecánicas, lo disfrutarás.

NOTA 72 Convertirnos en un superhéroe mola, pero sus combates son simples, al apartado gráfico se le nota el paso del tiempo y resulta demasiado repetitivo.

LOS MICROPAGOS



La cantidad de DLC es brutal. Hay un pack por 29,99 € con 4 de ellos, personajes y modos, aunque hay muchos más por 9,99€. Aquí tienes algunos:

- **DESCARGA ELÉCTRICA:** misiones de los orígenes de Flash, nuevos mapas y poderes sanadores eléctricos.
- **TERRITORIO PROPIO:** crea una base privada para el héroe.
- **LUCHA POR LA LUZ:** orígenes de Linterna Verde y Siniestro.

■ DC Universe Online deja sus mejores momentos cuando podemos luchar junto a Flash, Batman, Superman,...



Podemos gastar el dinero que ganamos en los combates comprando armas para las batallas, aunque sólo duran un tiempo.





Blacklight Retribution es un buen shooter en primera persona, aunque ofrece menos contenido que otros.

LA **GUERRA** ES UN NEGOCIO

BLACKLIGHT RETRIBUTION

¡¡Soldado!! Coge tu arma y salta a la acción. Eso sí, que no se te olvide pasar por caja antes o como mucho te daremos un tirachinas para acabar con ellos.

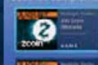
El estilo de los tiroteos es muy directo. Un buen equilibrio que favorece y penaliza a los camperos.

Blacklight: Retribution es uno de esos shooters subjetivos que no se anda con rodeos. Copia un poco de este juego y un poco más del otro y nos lo pone en bandeja sin historias, derechos a la refriega. Hasta 16 jugadores pueden liarse a tiros en los 5 mapas disponibles por el momento, de un tamaño medio, por lo que encontraremos rivales todo el tiempo. El estilo de los combates es muy directo, ni siquiera hace falta un tutorial porque todo lo que vas a hacer ya lo has hecho decenas de veces. Esta falta de originalidad es el principal problema del juego. Escenarios, diseño de personajes, mapeado, armamento, "mechas" (trajes robóticos) con los que sembrar el caos, habilidad para ver a través de las paredes... Todo resulta demasiado genérico y falto de personalidad propia. Los combates son entretenidos, el control es bueno, aunque haya cierto lag y unos cuantos bugs (principalmente en la física y la detección de colisiones) pero justo cuando empiezas a pensar: "vaya, esto no está nada mal" aparece la verdad de este "free-to-pay", digo play. Toda la experiencia que ganamos nos sirve para comprar mejoras y armas, pero sólo durante un tiempo. Si queremos hacernos con alguna de estas necesarias mejoras hay que pasar por caja, y no resulta precisamente barato. Al principio puede bastar con 20 €, pero eso sólo para ¡un arma! Además, al poco tiempo de seguir jugando descubrimos que va a hacer falta mucho más si queremos seguir teniendo alguna oportunidad contra los rivales que sí han gastado más. Esto se convierte en su principal lastre, ya que nuestra habilidad con el mando cuenta menos que la equipación que podamos permitirnos gastando nuestro dinero. Si tienes un nutrido grupo de amigos con el que jugar al mismo nivel, podrás sacarle mucho partido, si no...

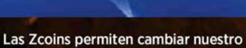
NOTA 60 Los combates, pese a sus fallos, no están mal, pero su tufo a juego genérico y su abusiva política free-to-play arruinan un juego de notable.



LOS MICROPAGOS







Las Zcoins permiten cambiar nuestro equipo de forma permanente.

- **500 ZCOIN:** 4,99 €. Para una mira telescópica y un nuevo arma.
- **2750 ZCOIN:** 24,99 €. Con esto puedes hacerte con una equipo básico.
- **12.000 ZCOIN:** 99,99 €. El dinero que acabarás gastando si quieres equiparte con lo mejor de lo mejor.

NOVEDADES





PÁGINA 40

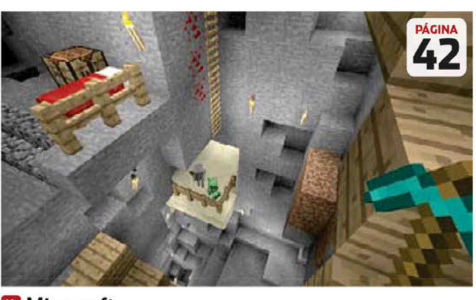
Dragon Ball Z Battle of Z
Lo último de Goku y compañía nos lleva a la Saga Z y nos invita a combates por equipos.


PÁGINA 46

Tomb Raider Definitive Edition. Si no te has jugado en PS3 una de las mejores aventuras del año pasado, no puedes dejar pasar la oportunidad de disfrutar de Lara Croft a 1080p.


PÁGINA 48

Injustice: Gods Among Us Ultimate Edition. Uno de los juegos de lucha más completos se reestrena en PS3 y PS Vita en una edición que incluye todo el DLC y mejores gráficos en PS4.


PÁGINA 42

Minecraft. Es el auténticos sandbox. Un juego en el que puedes hacer lo que quieras, construir lo que te dé la gana y explorar sin fin. Tras su éxito en PC quiere ahora probar su valía en nuestras PS3.

LA CUESTA DE ENERO

Como todos años, la resaca tras las excesos navideños ha pasado factura a los lanzamientos. Pocas novedades llegarán en enero a las tiendas y menos aún en los primeros días de febrero. Toca recuperar fuerzas de cara a un final de invierno de infarto, donde nos deslumbrarán juegazos como *Castlevania Lords of Shadow 2, Thief, InFamous Second Son*... Pero mejor nos quedamos en enero... Quizá lo más destacable de este mes, además de la "invasión manga", sea el estreno en PS4 de grandes éxitos de PS3, encarnados en *Injustice* y en *Tomb Raider*, uno de los mejores juegos de 2013. Si acabáis de estrenar una PS4 y no los jugasteis en su día, no lo dudéis. Además, como viene siendo habitual, el Store nos depara sorpresas muy agradables, como el estreno de todo un clásico como *Minecraft* o curiosos experimentos como *Tiny Brains* o *Dont' Starve*.

PS4

PS3

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49 Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.

49-59 Aprobado. Cumple... si el tema o el género te emociona.

60-69 Bien. Juego interesante, aunque con defectos importantes.

70-79 Notable. Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.

80-89 Notable Alto. Un gran juego, de lo mejor de su género.

90-94 Sobresaliente. Una excelente elección que no te defraudará.

95-100 Matrícula de Honor. Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio...

PEGI El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:

 EDAD RECOMENDADA
 CONTENIDO DISCRIMINATORIO
 DROGAS
 SE DICEN PALABROTAS
 SEXO
 JUEGO DE TERROR
 CONTENIDO VIOLENTO
 ENSEÑA A JUGAR
 EDAD JUEGO EN RED


Género:
ACCIÓN-LUCHA
Desarrollador:
STUDIO ARTDINK
Editor:
NAMCO BANDAI
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
66,99 €
Precio Goku Edition:
99,99 €

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **2-8**
TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS-JAPONÉS**
INSTALACIÓN **NO** · RESOLUCIÓN **720P**

www.es.namcobandaigames.e...

Los personajes creados por el mangaka Akira Toriyama regresan a las consolas con un juego de acción y lucha que pretende convertirse en uno de los mejores de la franquicia.

¡LUZ, FUEGO, **DESTRUCCIÓN**!

Dragon Ball Z Battle of Z

Goku deja a un lado el género de lucha más clásico para ofrecernos un juego en el que el trabajo en equipo es primordial para sobrevivir.

Si hay una serie mítica para muchos jugones y otakus esa es "Dragon Ball" y su éxito ha propiciado multitud de videojuegos protagonizados por Goku y compañía. Tras algunos sonados batacazos, este Saiyan vuelve a intentar conquistarnos con *Battle of Z*, un juego basado en multitudinarias batallas. Si jugamos en solitario, nos esperan más de 40 misiones basadas en la saga Z (desde la llegada de los Saiyans a la Tierra hasta después de Buu), por lo que no faltan los enemigos más carismáticos de la serie. Si jugamos en cooperativo volvemos a hacer frente a las mismas misiones, pero formando equipo con otros tres jugadores. Y si nos enfrentamos al modo Batalla, nuestro equipo se enfrentará a otros 4 jugadores en una batalla campal bajo diferentes normas.

El juego abandona la lucha tradicional y se centra en batallas en tercera persona en las que tenemos que colaborar con otros tres personajes. Estos combates destacan por su espectacularidad y rapidez, lo que hace que la cámara a veces se descontrole y llegue a marear. La espectacularidad se consigue con un sistema de lucha simple y fácil de entender en el que con ▲ realizamos los ataques cuerpo a cuerpo, con ● lanzamos ráfagas, con R1 fijamos objetivo y con ✖ y ■ controlamos el vuelo del personaje, una novedad que nos ofrecerá libertad total para

DEMUESTRA QUE ERES UN SAIYAN **HECHO Y DERECHO**



1 **UN JUGADOR.** Acompañados por personajes controlados por la IA, nos enfrentamos a las más de 40 misiones basadas en la serie original.



2 **COOPERATIVO.** Las mismas fases que hemos jugado en solitario pueden rejugarse en modo online junto a tres amigos más.



3 **BATALLA.** Hasta ocho personas pueden luchar unos contra otros, en equipos de cuatro, en peleas que poseen diferentes reglas.

La Goku Edition incluye contenido descargable, un libro de arte y una figura de 25 cm de Goku Super Saiyan.





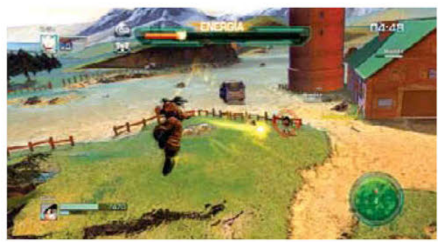
Más de sesenta personajes de la saga Z, incluido el Modo Dios, se dan cita para repartir "estopa" en combates por equipos.



Con el poder de jugadores de todo el mundo, Goku puede derrotar al enemigo con un ataque devastador, la Genki Dama.



Las vertiginosas batallas por equipos pueden ser de 4 vs 4 o 1 vs 4 entre otras muchas combinaciones.





El ingrediente principal de *Battle of Z* son sus locos combates por equipos para hasta ocho jugadores.

movernos por el escenario y atacar al enemigo desde donde nos plazca. Al formar parte de un grupo, se ha incluido en la cruceta un sistema con el que damos órdenes a nuestros aliados. Con él podemos animarles a seguir luchando, a que se centren en un único objetivo, a que se dediquen a defender y a que se aparten para que nos dejen paso.
Otra de las peculiaridades de los combates de *Battle of Z* es que al recibir el golpe de gracia, nuestro personaje volverá a la arena. Eso sí, estos "reintentos" tienen un límite que va disminuyendo dependiendo de la dificultad del desafío.

El apartado gráfico muestra personajes y localizaciones basadas en el manganime con una calidad aceptable. Los modelados de los protagonistas son un fiel reflejo de los originales, aunque el exceso de brillo chirría un poco. Con respecto a los escenarios, aunque algo simples, están llenos de elementos destructibles que recuerdan a lo visto en la serie de TV. Igual que los míticos efectos de sonido, como cuando un personaje entra en modo Saiyan, aunque sólo la canción de la intro es de la serie.
Por lo demás, es un juego que jugando solo resulta demasiado caótico por los cambios de cámara, pero sólo puede disfrutarse el multijugador conectados online... Y no hemos encontrado aún jugadores con los que poder echar una partida y comprobar en profundidad este aspecto.



El tiempo es un factor importante en las misiones. Si no conseguimos llevar a cabo nuestro objetivo en el tiempo indicado, fallaremos.



Al terminar cada fase recibimos cartas y objetos con los que equipar al personaje y hacerle más fuerte y resistente.

» NO ESTÁS **SOLO** EN LA BATALLA

Unirnos junto a otros y combatir el mal que nos persigue es fundamental para salir ileso de batallas muy duras.



CADENA METEÓRICA. Con este ataque conjunto podemos lanzar al rival para que un compañero le remate.



FRENESÍ SINCRONIZADO. Cada personaje de nuestro equipo se sitúa a un lado del enemigo para pegarle todos.



CEDE PARTE DE TU PODER. Si uno de nuestros aliados está a punto de caer, podemos darle parte de nuestra fuerza.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La ambientación, con personajes bien modelados. Las opciones online.

» LO PEOR
Los rápidos y bruscos movimientos de cámara marean. El control no es muy eficaz.

Te gustará que... **NARUTO SUNS 3**



Te gustará que... **SAINT SEIYA: BRAVE SOLDIERS**



81	**» GRÁFICOS** Personajes y escenarios bien modelados. Con dientes de sierra.
79	**» SONIDO** Doblaje inglés y japonés, melodías originales y los efectos de la serie.
80	**» DIVERSIÓN** Jugar online es entretenido, pero offline no hay multijugador.
82	**» DURACIÓN** Más de 40 misiones, además de las opciones multijugador.
NOTA 80	Dirigido a los fans y enfocado al multijugador online. Se echa en falta multijugador offline y le sobra "caos" en pantalla.

Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **MOJANG**
Editor: **4J STUDIOS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **18,99 €**

JUGADORES 1-4 · JUG. ONLINE 8 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES NO TIENE · INSTALACIÓN 86 MB · RESOLUCIÓN 720 P

https://minecraft.net/

■ *Minecraft* nos permite crear nuestro propio mundo que podemos explorar libremente para recoger nuevos materiales con los que fabricar desde un refugio a armas, pócimas, armaduras...

EL MUNDO **CÚBICO** ATERRIZA POR FIN EN PS3

Minecraft: PS3 Edition

El fenómeno de Mojang aterriza, por fin, en nuestras PS3 para deleite de las mentes más creativas.

Y es que la propuesta del juego indie sueco no puede ser más atractiva: crea y haz lo que quieras. Desde un universo cúbico y de aspecto pixelado, se nos dará total libertad para montar nuestra propia aventura, con el único fin de sobrevivir a las criaturas que pueblan la noche. Para ello, deberemos recolectar materias primas de toda índole (madera, minerales, carne, pieles...) a golpe de pico y pala o de espada y cuchillo, con las que poder construir un refugio y más armamento. Guión este que puede ser elevado a la enésima potencia para elaborar todo lo que nuestra mente sea capaz de idear.

En su salto a PS3, *Minecraft* ha traído consigo todas las actualizaciones y novedades ofrecidas en las demás versiones. El control ha sido perfectamente adaptado al Dual Shock y el Modo Creación nos permitirá centrarnos únicamente en la parte constructiva, sin enemigos que estorben. Además, la fabricación de herramientas ha sido simplificada para hacer más amigable la experiencia a los recién llegados y se han añadido utilísimos tutoriales. A pesar de algún problema puntual con la tasa de frames y de que no incluye los miles de "mods" de la versión de PC, *Minecraft* en PS3 sigue ofreciendo algo único y de enorme valor: la libertad total. Aprovéchala y no te arrepentirás.

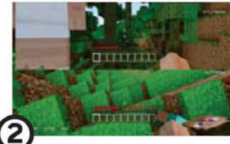
■ Esta edición PS3 de *Minecraft* ofrece un mundo más pequeño que en PC, aún así, con infinitas posibilidades.

» A TU AIRE, SOLO O EN **COMPAÑÍA**

Construir y explorar nunca había sido tan embriagador. Las opciones para crear son incontables y la libertad para recrear tu propia aventura ideal casi infinitas. Podrías dedicarle una vida, solo o en compañía de amigos...

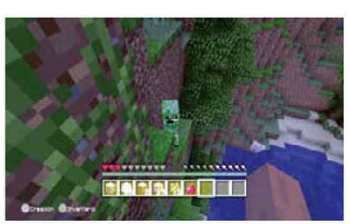


1 **CONSTRUYE.** Recolecta todo tipo de materiales y mecanismos para crear castillos, transportes, armas, estatuas...



2 **MULTI.** Hasta 8 jugadores online para ayudarte a construir y luchar. Y a pantalla partida con hasta 3 amigos más.

■ Esta versión incluye mejoras respecto al original, como tener la información para montar lo que queramos.



■ De día construimos, pero cuando cae la noche hay que buscar refugio para sobrevivir a los monstruos...



VALORACIÓN

» LO MEJOR
La libertad para crear y sus infinitas posibilidades. La inclusión del Modo Creación.

» LO PEOR
Que no incluya los mods de los fans y algún "tirón" que otro.

79	**» GRÁFICOS** Cúbicos y pixelados pero con encanto. Lástima de la tasa de frames.
78	**» SONIDO** Soso apartado, tanto en melodías como efectos. No molestan.
92	**» DIVERSIÓN** La libertad total embriaga y las horas pasan sin darnos cuenta...
94	**» DURACIÓN** La decides tú, pero da para cientos de horas pegado a la pantalla.
NOTA 85	Un sandbox estricto y puro que no gustará a todo el mundo, pero que enganchará irremisiblemente a las mentes más creativas.

Género:
AVENTURA

Desarrollador:
UBISOFT SOFIA Y UBISOFT MONTREAL

Editor:
UBISOFT

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
19,99 €

JUGADORES 1	JUG. ONLINE NO
TEXTOS CASTELLANO	VOCES CASTELLANO
INSTALACIÓN 2021 MB	RESOLUCIÓN 720P

http://assassinscreed.ubi.com

■ Tras ver la luz en PS Vita en 2012, *Assassin's Creed Liberation* llega a PS3 con unos gráficos renovados.

■ Hay tres entornos principales: la ciudad de Nueva Orleans, un pantano y las ruinas mayas de Chichén Itzá.

LA **HERMANDAD** SE SUMA A LA MODA DEL LIFTING

Assassin's Creed Liberation HD

La saga de los asesinos ha sido una de las más prolíficas de PS3... y aún le quedan unas cuantas dagas en la manga.

Hacer conversiones se ha puesto de moda, aunque sea para títulos que apenas tienen un año y pico de vida. Es el caso de *Assassin's Creed Liberation HD*, que, aunque logra mantener el tipo, no puede negar que fue ideado con PS Vita en mente, y no con PS3. Lógicamente se nota el lavado de cara gracias a la mayor potencia técnica de la consola de sobremesa, pero el juego es muy similar al que vimos allá por octubre-noviembre de 2012.

La historia y la ambientación son, seguramente, las más flojas de la saga. Aveline no es Ezio, y Nueva Orleans tampoco es Jerusalén, Florencia o Roma. Aun así, el "parkour", que es inherente a la saga, logra hacer que nos olvidemos un poco de ese detalle. Todo el núcleo jugable es prácticamente idéntico. El sistema de combate funciona bien, pese a su tosquedad, con armas tan variadas como un sable, una cerbatana, un látigo o incluso un paraguas. Lo malo es que, cuando se juntan varios enemigos, puede llegar a convertirse en una lotería. Por lo general, las misiones resultan bastante lineales y no se saca partido al hecho de que Aveline pueda usar tres vestimentas diferentes. Habiendo salido *Black Flag* hace tres meses, *Liberation* se siente "viejo".



■ Hay tres vestidos: asesina, esclava y dama, con distintas características para la acción y la infiltración.

■ Aveline de Grandpré tiene menos carisma que sus "hermanos" Altair, Ezio o Edward.

» LO PORTÁTIL LUCE MENOS **EN SOBREMESA**

El núcleo del juego es el mismo que en PS Vita, pero se han mejorado los gráficos, se ha remasterizado el sonido, se ha ajustado ligeramente el ritmo de las misiones y se han añadido algunas pruebas adicionales.



1 **PERSONAJES.** Cuentan con un grado de detalle mayor que antes, pero su carisma sigue siendo igual de limitado.



2 **ESCENARIOS.** Lucen bien, pero el "popping" campa a sus anchas. Detalles como el del agua no llegan al nivel de *Black Flag*.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El "parkour" para moverse por los escenarios. Los tres vestidos que podemos usar.

» LO PEOR
Veinte euros son mucho para un refrito que sólo sale en digital. La sosería de Aveline.

77	**» GRÁFICOS** Mejores que en Vita, pero el "popping" canta. Por detrás de *AC IV*.
70	**» SONIDO** Está doblado, pero Aveline tiene una voz tremendamente forzada.
70	**» DIVERSIÓN** El control es muy bueno, pero no hay ninguna novedad de peso.
75	**» DURACIÓN** La historia dura nueve horas. Las misiones secundarias son pocas.
NOTA 71	Es un juego correcto, pero no deja de ser un "port" de Vita. Las demás entregas de la saga están muy por delante de esta.

JUEGO RECOMENDADO Play

Género: **LUCHA**
Desarrollador: **CYBERCONNECT 2**
Editor: **NAMCO BANDAI**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **39,95 €**
Precio Ed. Coleccionista: **79,95 €**

JUGADORES **1-2** · JUG. ONLINE **1-2** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS / JAPONÉS** · INSTALACIÓN **4,8 GB** · RESOLUCIÓN **720P**

www.es.namcobandaigames.eu/

Los que dejaron pasar la primera edición de *Naruto UNS3* tienen una nueva oportunidad con *Full Burst*, que es la versión completa y mejorada.

¿AÚN NO TE HAS PREPARADO PARA LA **GUERRA NINJA**?

Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 3 Full Burst

Por si no tuvimos suficiente con el extenso modo historia, ahora tenemos la oportunidad de saber muchas más cosas de la trama con un capítulo adicional.

Menos de un año hemos tenido que esperar para que regresen a PS3 las aventuras del ninja más famoso del mundo del manganime, con un juego mejorado a nivel gráfico y mucho más completo en lo que respecta al modo historia.

El eje sobre el que asienta *Full Burst* son los combates 1 vs 1, aunque no es lo único importante. Uno de sus atractivos principales es su extenso modo historia en el que se cuentan los hechos más significativos del manga. Todo comienza tras la invasión de Pain a Konoha y tiene su punto álgido en la Cuarta Guerra Ninja. Además, entre las novedades *Full Burst* destaca un capítulo inédito protagonizado por los hermanos Itachi y Sasuke Uchiha que pondrá a prueba la paciencia de más de uno, ya que el enemigo final es un hueso duro de roer. A este episodio se puede acceder una vez terminado el resto de la trama y tras realizar unas pequeñas misiones de entre las más de cien que ofrece, lo que se aplica tanto a los que ya tienen *Storm 3* como a los nuevos jugadores de *Full Burst*. Es en el modo Aventura Definitiva donde nos encontramos con una de las claves más interesantes del juego, Decisión Definitiva. Esta consiste en elegir camino antes de sumergirnos en una de las muchas peleas contra jefes finales: Leyenda o Héroe. Según lo que escojamos, la dificultad varía. Y también nos topamos con diferentes niveles de Hack n' Slash en los que tenemos que abrirnos paso a base de espadazos o técnicas ninja. Una



Los personajes de la serie Naruto están a tu disposición en este espectacular arcade de lucha.

COMO SI DE UNA EDICIÓN **GOTY** SE TRATARA



1 **CAPÍTULO EXTRA.** Descubre el secreto detrás del Edo Tensei y ponte en la piel de los hermanos Uchiha para parar esta peligrosa técnica ninja.



2 **EXPRIME EL PODER DE KABUTO.** El guardaespaldas de Orochimaru alcanza el modo sabio y ahora es más poderoso que nunca.



3 **TRAS LAS BATALLAS.** Si nos cansamos de luchar, podemos realizar 100 misiones nuevas que nos supondrán un verdadero desafío.



■ Los combates 1 VS 1 siguen siendo los protagonistas, manteniéndose todas las novedades que pudimos disfrutar en *Ultimate Ninja Storm 3*.



■ La exploración es otro de los elementos principales del modo Aventura Definitiva. Lástima que los escenarios sean lineales y simples.



■ Gracias a la Cronología del Mundo Ninja podemos revivir combates de anteriores sagas de la serie como el Naruto vs Neji.





Además de incluir todos los DLC y mejoras técnicas, *Full Burst* añade un nuevo episodio y otro personaje.

apuesta diferente que aporta frescura al repetitivo desarrollo de vídeo-combate. El sistema de combate es el mismo de la anterior entrega, incluyendo los ataques especiales de cada personaje y los dos despertares que se traducen en poderosos combos.

Otra de las principales novedades de *Full Burst* está relacionada con el plantel de personajes. A todos los que vimos en *Storm 3* debemos añadir a Kabuto en modo sabio. Este poderoso personaje cuenta con ataques tan potentes que le convierte en uno de los más peligrosos del juego, pero echamos en falta más incorporaciones, como los Siete Espadachines de la Niebla o los anteriores Kages. Los coloridos gráficos en Cel-Shading también han sufrido modificaciones en esta revisión de *Storm 3*. Con la Versión del Director podemos ver las cinemáticas mucho más nítidas y con filtros que consiguen darle más realismo si cabe. A veces supera con creces a la de la serie de televisión. Las correctas melodías que nos acompañan en todo momento están basadas en el anime, pero no son las mismas y podemos jugar con audio en inglés o en el original japonés. Todas estas novedades, a las que hay que añadir los 38 trajes adicionales, convierten a *Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 3 Full Burst* en el más completo de la saga. Para los que ya jugaron a *Storm 3*, estos añadidos pueden saber a poco, pero si no lo jugaste, te encantará. ●



■ En determinados momentos de la historia nuestras decisiones traen consecuencias. Tú eliges qué camino seguir: Héroe o Leyenda.



■ Las fases Hack n' Slash, a pesar de que son escasas, aportan frescura, variedad y dinamismo al conjunto de la historia.

» SIGUEN LAS NOVEDADES NINJA

Full Burst nos ofrece la misma historia con ligeros cambios gráficos que mejoran, y mucho, la experiencia de juego.



LA VISIÓN DEL DIRECTOR. Los vídeos han sido mejorados, son mucho más nítidos y realistas que en *Storm 3*.



VISTE A LA MODA. Hasta 38 trajes nuevos se han añadido para que nuestros personajes preferidos venzan con estilo.



SIN ERRORES. Pequeños fallos, como ralentizaciones y problemas con el control de algunos personajes se han eliminado.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Una versión mucho más completa del divertido *Storm 3* y a un gran precio.

» LO PEOR

La IA de los enemigos a veces falla. 1 episodio y 1 personaje adicional sabe a poco.



89	**» GRÁFICOS** A veces superan a la serie. La mejora gráfica le ha sentado bien.
84	**» SONIDO** Melodías parecidas a las del anime. Voces en inglés y japonés.
90	**» DIVERSIÓN** Los frenéticos combates online y offline y el modo historia atrapan.
94	**» DURACIÓN** Muchas hora gracias a su extenso modo historia y el multijugador.
NOTA 89	A los que jugaron la primera versión, *Full Burst* les dejará con ganas de más. El resto disfrutará del mejor juego de Naruto.



Definitive Edition nos vuelve a poner en la piel de Lara, una piel que ahora tiene más polígonos y se mancha más...

Lara Croft pasa de arqueóloga a heroína una vez más, ahora aprovechando PS4.

MUY PRONTO PARA PASAR POR EL **QUIRÓFANO** TÉCNICO

Tomb Raider Definitive Edition

Lara recibe un lavado de cara gráfico pocos meses después de su reinicio en PS3, pero... ¿no es demasiado jovencita para eso?

Hace menos de un año desde que Crystal Dynamics nos mostró los orígenes de uno de los mitos del videojuego, Lara Croft. Aprovechando la reciente salida de PS4, sus creadores han decidido sacar una edición "definitiva" que haga uso del potencial de la nueva consola de Sony. ¿En qué se traduce esto? Pues básicamente en una puesta a punto técnica desde la excepcional base del título original. Lo más llamativo es el nuevo aspecto de Lara, con una mayor cantidad de polígonos para representar sus curvas y una simulación mucho mas realista del pelo de la protagonista. Los escenarios, texturas, efectos de partículas... También han mejorado en cantidad y calidad, dejando como resultado un apartado gráfico bastante espectacular, pero al que se le nota su trasfondo de la pasada generación.

La mezcla de géneros resulta totalmente irresistible. Los combates tienen un gran parecido con *Uncharted*, continuando con el eterno culebrón de "yo te copio, tú me copias" que une ambas sagas. Son directos, facilones y muy espectaculares, con explosiones y partes del escenario volando por lo aires constantemente. Eso sí, la inteligencia artificial de los enemigos sigue siendo muy simplona, por lo nos quedamos con pocas ganas de seguir tiroteando. Las zonas plataformeras abusan demasiado de las situaciones límite y poco creíbles, pero resultan irremediablemente divertidas. Además, hay

LA CIRUGÍA POLIGONAL DE LARA EN PS4

1 **RECONSTRUCCIÓN FACIAL.** La cara de Lara tiene 5 veces más polígonos que la original de PS3. Es raro, pero parece otra distinta.

2 **MELENA AL VIENTO.** La tecnología Tress FX, que vimos en PC, hace que el pelo de Lara reaccione con realismo al entorno y el movimiento.

3 **TEXTURAS.** El detalle de las texturas que manchan a Lara, los arañazos, heridas... Están hechas con mucho más detalle que en PS3.



■ El arco es nuestro arma favorita, silenciosa cuando tiene que serlo y puede montar un buen estropicio si apuntamos al barril correcto.



■ Los escenarios son de gran belleza, en especial los más abiertos, convirtiéndose en un buen motivo para seguir avanzando un poco más.



■ Los combates son sencillotes, pero tienen buenos detalles, como poder usar el entorno a nuestro favor.





Una de las grandes aventuras del 2013 aterriza en PS4 con mejoras gráficas y la diversión del original.

un buen número de puzles, que juegan con la física y que están tremendamente bien diseñados. En general, el desarrollo está bastante guionizado, pero los escenarios son grandes y siempre contienen suficientes zonas ocultas y caminos secundarios como para que podamos asegurar que ofrece mucha más libertad de exploración que su primo Nathan. Además, cuenta con un buen número de coleccionables y un completo sistema de mejoras para Lara, que nos obliga a revisitar los escenarios en busca de más tesoros aprovechando las nuevas habilidades que hayamos ido desbloqueando.

Al margen de las mejoras gráficas esta versión no ofrecen nada nuevo para los que ya hayan jugado la aventura. Todo el contenido ya apareció en su día, no hay nuevas misiones, zonas ocultas o tumbas y el desarrollo es clavadito al de PS3. Ni siquiera han aumentado el número de jugadores online, aunque tampoco nos importa demasiado, la verdad, porque lo que vale la pena, y mucho, es la campaña. Nuevas funciones para el mando (como el uso de los altavoces) o comandos por voz no son suficientes, así que sólo hay dos motivos para hacerte con *Tomb Raider* en PS4: que quieras rejugar la aventura con mejores gráficos porque eres muy fan (que podría ser) o que no hayas disfrutado aún de este juegazo (estarías completamente loco si no te haces con él).



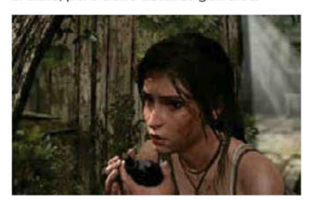
■ Los momentos plataformeros son facilitos pero trepidantes y el diseño de los escenarios nos da cierta libertad para explorarlos.



■ La variedad de situaciones y la mezcla de mecánicas de distintos géneros son los puntos más positivos de una aventura que engancha.

» UN PELLIZCO DEL POTENCIAL DE PS4

Es una versión muy temprana de un juego basado en PS3, así que el salto no es increíble, pero tiene detalles geniales.



DUALSHOCK 4. Además de iluminarse cuando encendemos una antorcha, oímos los mensajes de radio por el altavoz.



EFECTOS DE PARTÍCULAS. La cantidad se ha multiplicado hasta por 15, dependiendo del escenario que visitemos.



ILUMINACIÓN. Los efectos de luz y las texturas han mejorado, ofreciendo mucho más detalle y realismo que en el original.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Los nuevos efectos gráficos, el aumento de resolución... Es decir, todo lo técnico.

» LO PEOR
Si ya has jugado al juego en PS3 no merece la pena repetir, pese al lavado gráfico.

Te gustará + que... AC IV (PS4)



Te gustará − que... UNCHARTED 3 (PS3)



85	**» GRÁFICOS** El nuevo acabado es muy decente pero esperamos más de PS4.
90	**» SONIDO** El doblaje es sensacional y la música y efectos también lo son.
90	**» DIVERSIÓN** Una aventura intensa, completa, entretenida y bien equilibrada.
82	**» DURACIÓN** La campaña llega a durar 15 horas, pero el online es muy normalito.
NOTA 88	Es cierto que no ofrece nada nuevo y que el remozado gráfico tampoco es brutal, pero sigue siendo un juegazo.

JUEGO RECOMENDADO Play Manía

Género: **LUCHA**
Desarrollador: **NETHERREALM STUDIOS**
Editor: **WARNER**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,95 €**

JUGADORES 1-2 · JUG. ONLINE 1-2 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS · INSTALACIÓN N/D · RESOLUCIÓN 720P

https://www.injustice.com/es

Los héroes y villanos de DC Comics vuelven a la carga con nuevos looks y más "compañeros".

¡VUELVE LA **LIGA**! LA DE LA **JUSTICIA**, QUEREMOS DECIR...

Injustice Gods Among Us Ultimate Edition

Tras probar su valía en PS3 y Vita, los seres más poderosos de DC Comics inician un segundo round en PS4. Y parece que hay nuevos invitados.

Hace algo menos de un año, los usuarios de PS3 (algo después, también los de Vita) pudimos disfrutar de *Injustice: Gods Among Us*, un juego de lucha creado por NetherRealm, artífices del último *Mortal Kombat*. El sistema de lucha era muy parecido al de ese título, pero la gran diferencia estaba en el plantel de contendientes: los héroes y villanos de DC, que se medían el lomo con sus ataques más característicos. Con el tiempo se fueron lanzando contenidos descargables de pago con nuevos trajes y personajes. Finalmente, tooodo el contenido se aglutinó en la *Ultimate Edition*, que además de PS3 y Vita, también se lanza en PS4.

El contenido de este juego es, por tanto, de lo más completo, pues incluye todo el título original más los DLC. Los modos incluyen Historia, Arcade, Versus de todo tipo y las pruebas de los Laboratorios STAR. La cifra original de 24 luchadores ha ascendido a 30 gracias a los 6 recién llegados: Batgirl, Lobo, Zatanna, Detective Marciano, Zod y Scorpion. Estos personajes protagonizan su propia historia para el modo Arcade y más minijuegos para los Laboratorios STAR (lo que da un total de 300 pruebas para ese modo). Por otra parte, los luchadores "clásicos" añaden a su repertorio los trajes que se lanzaron posteriormente, basados en

Batgirl es el alias de Barbara Gordon, toda una cerebrito. Sus "gadgets" dan juego.



MUCHOS **EXTRAS** SIN TENER QUE PASAR POR LOS **DLC**

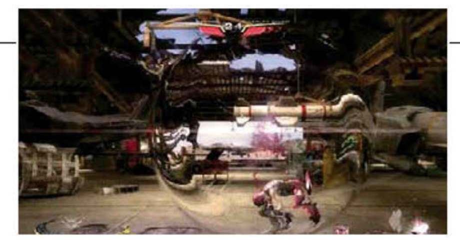
1 **LOS LABORATORIOS STAR** incluyen 60 misiones nuevas, entre las que hay 20 protagonizadas por la versión soviética de Superman.



2 **EL MODO ZOMBI** da este tétrico aspecto a los personajes, aunque no les otorga ninguna habilidad especial.



3 **HAY OTROS SKINS** para todos los luchadores (salvo los nuevos), que se basan en diferentes sagas de los cómics DC.



Los escenarios esconden muchos objetos interactivos o zonas clave en las que podemos enviar al rival a un área nueva de un golpe.



El sistema de control sigue los cánones de la lucha 2D. Los golpes especiales se hacen con "cuartos de luna" o comandos similares.



Scorpion es el único luchador que no proviene de DC. Su aspecto ha sido rediseñado por el famoso dibujante Jim Lee.





Ofrece un catálogo de opciones completísimo, pero no saca demasiado "jugo" a PlayStation 4.

sagas como La noche más oscura o New 52. Todo unido, junto a las enormes posibilidades de configuración, da pie a un juego enorme. Es uno de los títulos de lucha más completos que existen. Le mecánica de los combates es simple en un primer vistazo: controles 2D, ataques especiales basados en "cuartos de luna", dobles direcciones o similares, una habilidad especial por luchador (que se activa pulsando círculo) y hasta objetos interactivos en los escenarios. Ejecutar todas estas tareas es sencillo, pero los más habilidosos sabrán combinarlas para dar pie a combates muy dinámicos y divertidos.

Si la nota final de *Injustice* no llega más alto es por dos motivos. El más evidente es que todo lo que ofrece ya estaba en la *Ultimate Edition* de PS3. Si jugasteis con ella o incluso con el juego original "a secas", no creemos que os merezca la pena adquirir este producto. Ahora, si os pilla de nuevas, se trata de un éxito asegurado, porque incluye posibilidades para aburrir. El otro "pero" está en su apartado técnico. Sí, los modelos de los personajes, los escenarios y los efectos especiales se encuentran a un nivel muy alto para tratarse de PS3... Pero se supone que este es un juego para PS4, ¿no? Que nosotros veamos, no se ha modificado ni un píxel desde la versión de PS3, por lo que el resultado es atractivo, pero infrautiliza las posibilidades de esta nueva consola.



La violencia de los combates es evidente, aunque no llega a ser tan bestia como en *Mortal Kombat* y se intercala mucho humor.



A nivel gráfico, es igual que en PS3. Modelos muy convincentes y efectos especiales llamativos, pero PS4 podría haber dado más de sí.

» LOS RECIÉN LLEGADOS A LA FIESTA

Los 6 personajes que salieron vía DLC (Batgirl, Lobo, Scorpion, Zod, Zatanna y Detective marciano) están incluidos.



DETECTIVE MARCIANO. Usa su enorme catálogo de poderes para ofrecer algunos de los golpes más brutos del juego.



LOBO. Transmite su sentido del humor a los combates y, cómo no, utiliza sus armas de fuego y su moto para atacar.



ZOD. Mantiene unas poses altivas en casi todo momento. A la hora de atacar, mezcla sus poderes con la tecnología kryptoniana.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Es un título completísimo. Su sistema de lucha es tremendamente flexible.

» LO PEOR

Si nos dicen que es de PS3 nos lo creemos. Los "nuevos" no están muy integrados.

Te gustará + que... INJUSTICE (PS3)



Te gustará + que... LEGO MARVEL



81	**» GRÁFICOS** Es espectacular, pero idéntico a lo que mostraba PS3.
81	**» SONIDO** Voces muy divertidas en inglés. La música pasa desapercibida.
87	**» DIVERSIÓN** Combates fluidos, asequibles y lo suficientemente complejos.
92	**» DURACIÓN** Esta cifra de luchadores convence más. Hay muuuuchos extras.
NOTA 85	Sigue siendo un juego de lucha muy completo y divertido, aunque no aprovecha el potencial técnico de PS4.

Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **KLEI ENT.**
Editor: **KLEI ENT.**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **13,99 €**

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO** · TEXTOS **INGLÉS** · VOCES **INGLÉS** · INSTALACIÓN **375 MB** · RESOLUCIÓN **1080P**

kleientertainment.com

En Don't Starve tenemos que sobrevivir en un mundo desconocido, prestando atención a todo, desde la comida a los materiales para construir armas para defendernos.

UN "SURVIVAL" QUE PUEDE SER UN **"HORROR"**

Don't Starve



El control está bien adaptado de PC al Dual Shock. Se utilizan todos y cada uno de los botones del pad.

Cuando llega la noche debes tener fuego o luz cerca para evitar que criaturas desconocidas acaben contigo.

Recolecta, caza, lucha, construye, sobrevive... Sobre estas bases se levanta uno de los últimos éxitos "indie".

Tras pasar por PC con bastante éxito, ahora llega a PS4 (y este mes a PS+) *Don't Starve*, un nuevo título de Klei Entertainment (padres de los *Shank*), que ahora apuestan por un juego de supervivencia con muchos puntos en común con los "roguelike", juegos con mundos generados aleatoriamente, en los que hay un fuerte componente de saqueo y gestión de inventario y, además, en los que las muertes son permanentes (si morimos se comienza de cero en un nuevo mundo).

En este contexto, *Don't Starve* nos mete en la piel del científico Wilson, un tipo que tras crear una máquina, viaja a un mundo desconocido, plagado de peligros y donde su fin último es sobrevivir, con todo lo que conlleva, como alimentarnos. Tenemos 3 indicadores: de salud, hambre y estado mental. Y debemos procurar siempre tenerlos "bien", o sino corremos riesgo de morir. Así, tenemos que buscar comida, cazar y cocinar para alimentarnos, construir armas y protecciones para enfrentarnos a las criaturas y peligros que nos esperan, recoger flores y otras acciones para mantenernos "cuerdos"... El caso es aguantar el mayor número de días vivo, aunque el problema es que, en cualquier momento, de la nada, puede aparecer una amenaza y llevar al traste nuestros esfuerzos, lo que nos obliga a empezar de cero en otro mapa distinto. Añade que, a pesar de la cantidad de sorpresas que encierra, el desarrollo es repetitivo y nos llega en inglés...

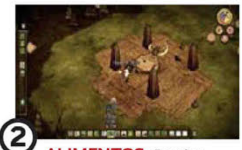
Wilson es el personaje con el que comenzamos. Hay 8 más, desbloqueables acumulando experiencia.

» GESTIONA TU SUPERVIVENCIA

El inventario es uno de los "problemas" de *Don't Starve*. Es limitado y sólo podemos llevar una docena de objetos, entre alimentos, materiales, herramientas... Gestionarlo bien es una de las claves para sobrevivir...



1 **MATERIAS.** Madera, roca, ramas, telarañas... Combínalas y podrás crear fuego, armaduras, herramientas y mucho más.



2 **ALIMENTOS.** Puedes recolectar bayas, zanahorias, setas, cazar animales... Si los cocinas, recuperan más vida.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Estética "Tim Burton". Las opciones para ajustar la dureza del reto a nuestro gusto.

» LO PEOR
Morir y empezar de cero. Mecánicas repetitivas (recolectar, construir...). Y en inglés.

79	**» GRÁFICOS** Podría haberse lanzado en PS3. Aún así, su estética mola bastante.
78	**» SONIDO** Buenos efectos y música correcta que se acopla bien a la acción.
75	**» DIVERSIÓN** Sus repetitivas mecánicas y la dificultad del reto pueden no gustar.
85	**» DURACIÓN** Tiene final, pero resistir el mayor número de días puede ser infinito.
NOTA 79	Un juego que, por planteamiento y mecánica, odiarás o amarás. No hay trama y es repetitivo, pero se compensa con miles de sorpresas.

7

Género:
PUZLES

Desarrollador:
SPEARHEAD GAMES

Editor:
505 GAMES

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
19,99 €

JUGADORES 1-4	JUG. ONLINE 1-4
TEXTOS CASTELLANO	VOCES INGLÉS
INSTALACIÓN 1,2 GB	RESOLUCIÓN 720P

www.505games.com

■ Cuatro animales de laboratorio con superpoderes unirán sus fuerzas para superar todo tipo de puzzles y obstáculos en este descargable para PS4 y PS3.

PUZLES DE **LABORATORIO** PARA DISFRUTAR EN COMPAÑÍA

Tiny Brains

Cuatro pequeños animales con poderes protagonizan este juego descargable disponible para PS4 y PS3.

Superar los distintos retos en la piel de cuatro animales de laboratorio es el objetivo de este puzle descargable. Cada uno tiene sus poderes especiales: el murciélago es capaz de emitir ultrasonidos para impulsar objetos hacia adelante; el conejo puede generar una carga eléctrica que los atrae; el ratón tiene la habilidad de intercambiar su posición por la de los ítems en pantalla; y el hámster, la de crear un bloque de hielo para llegar a sitios elevados o transportar objetos y/o aliados.

En un total de cuatro "mundos", nuestro objetivo será abrirnos paso por los intrincados escenarios, llenos de puzles y obstáculos que superaremos combinando dichos poderes. Si jugamos en solitario, con la cruceta podremos alternar el control de los 4 bichos. Pero lo suyo es jugar en cooperativo, tanto con amigos como en partidas abiertas en las que cualquier puede entrar (a lo *Journey*), aunque esta opción puede ser desactivada. Sobra decir que en cooperativo se disfruta mucho más, pese a que los puzles y objetivos terminan repitiéndose en un desarrollo que dura unas 4-5 horas (aunque tiene ítems coleccionables y al terminarlo nos esperan algunos modos extra).
Tiny Brains sale en PS4 (la versión que hemos probado) y en PS3, pero en ninguna de las dos consolas brilla técnicamente. Presenta textos en castellano, pero sus gráficos no pasan de simpáticos y la perspectiva nos deja un poco "vendidos" en ciertas situaciones. Estamos ante un puzle con buenas ideas que se disfruta más en cooperativo. Si presentara situaciones más variadas ganaría muchos puntos.

» MUCHO MEJOR EN **COOPERATIVO**

Disfrutarás más de *Tiny Brains* jugando con otros tres amigos... o desconocidos. Porque podremos dejar la partida abierta para cualquiera pueda entrar (a lo *Journey*). Se puede desactivar si no queremos que entre nadie.



1 **ESTILO *JOURNEY*.** Juega con amigos o desconocidos en un partida abierta. Nos comunicamos con ellos usando flechas de color.



2 **COOPERATIVO Y MÁS.** Además de los distintos modos cooperativos, en el modo Troll podemos atacar a los "aliados".

■ Gráficamente no pasa de simpático. Desde luego *Tiny Brains* no es un juego que exprima PS4 precisamente...



■ Empujar una pelota cuesta arriba o llevar un ítem a su lugar correcto son algunos de los retos. No son variados.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Jugarlo en compañía y tener que apañárnoslas cooperando con desconocidos.

» LO PEOR
Incomprensiblemente, los retos terminan repitiéndose. Y sus gráficos no brillan.

64	**» GRÁFICOS** El diseño de los bichos mola. El de los escenarios, bastante menos.
69	**» SONIDO** Voces en inglés y banda sonora perfectamente olvidable.
73	**» DIVERSIÓN** En compañía es entretenido, pero jugando solo pierde fuelle...
69	**» DURACIÓN** Unas 5 horas el modo Principal, aunque luego hay modos extra.
NOTA 68	Un puzle con buenas ideas que se disfruta más en cooperativo. Lástima que los retos terminen repitiéndose. Y no es barato.



La sinfonía de playstation



Emprendemos una travesía musical, haciendo escala en las mejores bandas sonoras de los sistemas de Sony.

Corría el año 1994 cuando la primera PlayStation se puso a la venta en el mercado japonés y el mundo nunca volvió a ser el mismo. La entonces tecnológicamente avanzada plataforma de Sony trajo consigo innumerables cambios en la industria del videojuego. Gráficamente asombró tanto a quienes desde el primer momento quedaron encandilados con la aparentemente ilimitada potencia de la máquina, como a los detractores que no miraron con buenos ojos la entrada de la compañía nipona en el mercado de las consolas, férreamente controlado por SEGA y Nintendo. A efectos de jugabilidad, PlayStation hizo realidad el viejo sueño de poder disfrutar en casa con versiones idénticas a los juegos que por aquellos años fascinaban en los salones recreativos. Y ante todo, aquella máquina gris de formas rotundas y armoniosas se hizo un hueco en el alma de muchos melómanos, porque las bandas sonoras que retumbaban en sus juegos supieron diferenciarse radicalmente de todo lo escuchado en la anterior generación de consolas.

Cuando el CD en PlayStation suena, música impetuosa lleva.

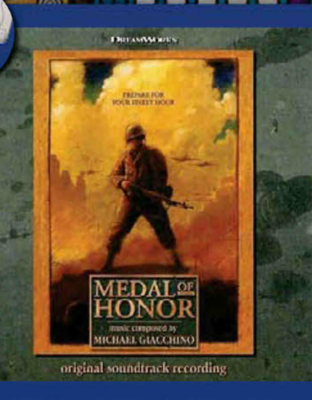
Ridge Racer, WipEout, Tekken, Air Combat o *Destruction Derby* ejemplifican a la perfección la diferencia musical PlayStation con las anteriores consolas de 16 bits: partituras en su mayoría electrónicas con incesante presencia de percusión machacona y vivificadas por la furia de una colérica instrumentación sintetizada. Con la consola de Sony el formato CD vino para quedarse, haciendo llegar así capacidades prácticamente infinitas para la verbalización sonora. Hasta ese momento los cartuchos se veían impotentes para manejar las ingentes cantidades de información acústica que sí pudieron transportar los novedosísimos discos compactos, lo que se materializó ante todo en la forma de voces y bandas sonoras orquestales y, por tanto, no ejecutadas por el chip de sonido de la máquina... Aunque en algunos casos determinados cartuchos lograron admirables proezas polifónicas, gracias al apoyo de distintos chips de sonido introducidos bajo su carcasa plástica. Fue este, incluso, argumento de venta empleado por ciertas compañías para sacar pecho musical ante las consolas de la competencia (como ya hiciera Sega en 1991 con su Mega-CD), y que en los tiempos de PlayStation generó absurdos debates entre dos grupos de usuarios enfrentados: los defensores de Saturn, vehículo con el que Sega pretendía atropellar a Sony en el transcurso de aquella carrera tecnológica, aseguraban que los 32 canales del chip de sonido YMF292 que Yamaha fabricó para Saturn, ofrecían un mejor rendimiento acústico



METAL GEAR SOLID

FECHA DE LANZAMIENTO: 23 de septiembre de 1998
AUTORES: KCE Japan Sound Team, Tappy, Rika Muranaka
PRECIO: 21 € • www.play-asia.com

Álbum que apuesta antes por el fraseo musical de la acción que por el puntualizado acústico de la narración, sin dejar de lado el sonorizar pasionalmente la emoción; una obra percusiva y rítmica plagada de oquedades instrumentales, simbiótica y adecuada al contexto del juego. La intensidad dramática necesaria la aporta el corte The Best is Yet to Come, escrito y producido por Rika Muranaka e interpretado por la cantante irlandesa Aoife Ní Fhearraigh.



MEDAL OF HONOR

FECHA DE LANZAMIENTO: 7 del 12 de 1999
AUTOR DE LA BSO: Michael Giacchino
PRECIO: 59,98 $ • www.lalalandrecords.com

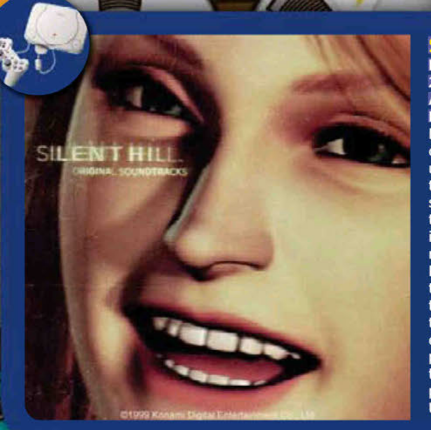
Michael Giacchino hoy día es un solvente compositor muy solicitado en el cine ("Up", "Los Increíbles", "Speed Racer"), pero tras realizar trabajos mayores para títulos menores en el terreno del videojuego, tuvo su auténtica presentación en sociedad con *Medal of Honor*, nada menos que en atención a un llamamiento directo de Steven Spielberg (quien se refirió a Giacchino como un "joven John Williams"). Sobrecogedora, emocionalmente descriptiva y con contundente riqueza temática, esta banda sonora y las demás que el compositor ha escrito para la serie pueden encontrarse en la imprescindible (y, ojo: limitada a 2000 unidades) Medal of Honor - Soundtrack Collection.



FINAL FANTASY VIII

FECHA DE LANZAMIENTO: 1 de marzo de 1999
AUTORES: Nobuo Uematsu
PRECIO: 27 € • www.amazon.com

Las composiciones de Uematsu hablan un idioma musical universal, sencillo y directo. Y ser un autor autodidacta confiere a sus bandas sonoras una mezcla de sabiduría y frescura, inocencia y experiencia. En su línea, la partitura de *FF VIII* es una sucesión de temazos que Uematsu despliega como lo haría un bebé sonriente enseñando sus juguetes: el túnel de viento reforzado por metales y pletórico de poderío vocal adaptado al latín que es Liberi Fatali; la tranquila evolución tintineante de Balamb Garden, Don't Be Afraid; o la consecución de la perfección con punto de partida en la intuición, de la cantante china Faye Wong que resulta entregada, comunicativa y extemporánea en Eyes on Me...



SILENT HILL

FECHA DE LANZAMIENTO: 20 de julio de 2007
AUTOR DE LA BSO: Akira Yamaoka
PRECIO: 7,99 € • iTunes Store

Nunca una decisión resultó tan acertada como cuando Akira Yamaoka optó por utilizar sonido industrial para ambientar musicalmente el terrorífico *Silent Hill*. según relata Yamaoka, la orquestación tradicional se le antojaba limitada para ilustrar acústicamente la gélida atmósfera de la ciudad en brumas imaginada por Konami. Atonalidades, angustia lírica, texturas orgánicas con tratamiento electrónico, dolor sinfónico y "Esperándote", tema compuesto por Rika Muranaka con estructura formal de tango que consigue plasmar el desarrollo narrativo de la historia y declamado con talento operístico por la cantante argentina Vanesa Quiroz. Una BSO que merece la pena degustar.



RIDGE RACER TYPE 4

FECHA DE LANZAMIENTO: 27 de enero de 1999
AUTORES: Hiroshi Okubo, Kohta Takahashi, Asuka Sakai, Koji Nakagawa, Tetsukazu Nakanishi
PRECIO: 8,99 € - iTunes Store

La música de la serie Ridge Racer empezó siendo un espeso y dulcísimo néctar electroacústico. Con *R4*, degustamos chupitos cargados de chillout progresivo con regusto a jazz almibarado. Y el cambio nos cayó fenomenal.

que los 24 canales del sintetizador sonoro que de serie venía implementado en PlayStation. Discusiones que no pasaron de ser entretenidas pérdidas de tiempo, y que demostraban ser inútiles cuando *Battle Arena Toshinden, MediEvil, Vagrant Story o Chrono Cross*, por citar solo un puñado de ejemplos, hacían florecer su hermoso colorido musical en el campo del salón donde algún consumidor inteligente había plantado y hecho germinar el formidable poder de PlayStation.

Suenan vientos de cambio: llega playStation 2.

Con el advenimiento de la segunda generación PlayStation llegó cierto equilibrio tecnológico musical en el sentido de que teniendo presupuesto suficiente, los compositores podían crear obras en las que plasmar sonora y argumentalmente lo que les venía en gana. Bastantes partituras escritas para títulos que corrieron en la primera consola de Sony como, por ejemplo, las compuestas por el brillante (y autodidacta) Nobuo Uematsu para la séptima y octava parte de la saga *Final Fantasy*, resultaron magníficas en pericia acústica, pero se mostraron lastradas por momentos debido a una ejecución técnica basada en sintetizadores excesivamente desnudos, y a su perceptible ausencia de trasfondo orgánico y cuerpo orquestal. PS2 atesoró unas aptitudes técnicas infinitamente superiores a las que tuvo su predecesora, el formato DVD permitió a los compositores plasmar sus ideas de una forma mucho más fiel a sus intenciones que como pudieron hacerlo con la primera PlayStation; y los juegos fueron entonces más grandes y, por consiguiente, necesitados de un acompañamiento sonoro acorde con sus pretensiones argumentales y mecánicas. Determinados creadores de videojuegos como Hideo Kojima, que siempre vieron el cine como un medio afín a su campo habitual de trabajo, contrataron compositores relacionados con el séptimo arte intentando así capturar para sus videojuegos la experiencia adquirida por esos profesionales de lo acústico a la hora de poner música a crónicas humanas y narrar incidental o melódicamente historias tan monumentales como la propia vida: el ejemplo más representativo de profetas fuera de su tierra sonora lo tenemos en Harry Gregson-Williams y *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, título este que con la mediación musical de Gregson-Williams, inevitablemente adquirió olor a Bruckheimer y sabor a factoría Media Ventures / Remote Control Productions. El paso estaba dado, y ya no había vuelta atrás. »





GOD OF WAR II

FECHA DE LANZAMIENTO: 13 de marzo de 2007
AUTORES: Ron Fish, Gerard K. Marino, Mike Reagan, Cris Velascoi
PRECIO: 9,99 € • iTunes Store

Divertidísimo desmadre instrumental únicamente controlado por estribillos fácilmente recordables y comandados por una dirección melódica en la que retumban sin medida metales furiosos, cautivadores coros mixtos y cuerdas gritonas. Encabritada la orquesta de ese modo, es fácil para los músicos (nada menos que los integrantes de la Czech Film Orchestra), tender la red contextualizadora de la instrumentación persa, y echar un anzuelo épico que el jugador picará sin remedio. Música heroica para un juego divino.



METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

FECHA DE LANZAMIENTO: 15 de diciembre de 2004
AUTORES: Harry Gregson-Williams, Norihiko Hibino, Nobuko Toda
PRECIO: 28 € • www.play-asia.com

Hubo un antes de la acusación de plagio contra el tema principal que Tappy escribió para la saga, y un después de que Hideo Kojima prohibiera al músico cinematográfico Harry Gregson-Williams emplear dicho leitmotiv para evitar problemas. En la partitura cambia radicalmente, pues, la forma orquestal y el fondo compositivo: el disco está trufado con los manierismos del músico, educado por Hans Zimmer, y por eso suena como "La Roca" o "Armageddon".

WANDER AND THE COLOSSUS

FECHA DE LANZAMIENTO: 7 de diciembre de 2005
AUTOR DE LA BSO: Kow Otani
PRECIO: 25,99 $ • www.yesasia.com

Una pequeña agrupación sinfónica que silba alrededor del jugador con su frío abrazo de vientos y metales, y el empleo de lamentos corales y ríos de lágrimas vertidos por la sección de cuerda, son las herramientas acústicas que utiliza Kow Otani para crear en el jugador la sensación de soledad descarnada, gesta irrealizable y búsqueda inútil: un monumental entreverado de suspensión de la incredulidad musical, que sugiere que lo imposible podría suceder. La música se convierte en un protagonista más.







VALKYRIA CHRONICLES II

FECHA DE LANZAMIENTO: 27 de enero de 2010
AUTOR: Hitoshi Sakimoto
PRECIO: 17,99 € • iTunes Store

Tras trabajar en las BSO de éxitos como *FF Tactics, Vagrant Story* o *FFXII*, Hitoshi Sakimoto evoca sus propias vivencias personales y las vuelca en la música, lleva al límite de la velocidad máxima permitida la ejecución de la Czech Film Orchestra, y suelta la correa pero pone el bozal a sus típicos tics compositivos (crescendos, reverberación, dejar descansar la melodía sobre la percusión) e instrumentales (campanillas, coros, triángulos) para crear la obra más enérgica, luminosa, elegante y majestuosa de cuantas ha compuesto hasta la fecha.



KILLZONE 2

FECHA DE LANZAMIENTO: 19 de octubre de 2009
AUTOR DE LA BSO: Joris de Man
PRECIO: 8,99 € • iTunes Store

Tremebundo festival temático de marcada grandilocuencia sinfónica, diseñado para orquesta y coro según las singularidades de la Nimrod Session Orchestra: poliestilismo, facilidad para la armonización en todas las etapas de escalas superpuestas, y una versatilidad brutal para ejecutar repentinamente un estallido multicolor de fastuosa musicalidad climática.

» Afortunadamente, que algunos compositores del cine irrumpieran en la industria del videojuego, no impidió que los más grandes compositores del medio lúdico siguieran trabajando en el campo que les vio nacer, como Akira Yamaoka, quien en 1999 tomó la acertada decisión de utilizar sonido industrial para ambientar musicalmente *Silent Hill*. O Kow Otani quien para *Shadow of the Colossus* logró transmitir la sensación dramática de gesta imposible y soledad descarnada con el frío abrazo de vientos y metales, lamentos corales y ríos de lágrimas vertidos por las cuerdas. Por destacar dos de entre lo mejor y lo menos conocido habría que mencionar a Yuu Miyake, quien diseñó un carcajeante gag musical de timing perfecto para *Katamary Damacy*, y a Masafumi Takada, que escribió para *God Hand* una alucinógena sartenada de "delirium themes" que, con su guasona personalidad de western rockero, descalabró a mamporrazo limpio el statu quo de la música de videojuegos.

PSP y PS Vita: obras enormes brillantemente ejecutadas en una pequeña sala de conciertos.

La potencia de las nuevas máquinas se hizo extensible a las consolas portátiles, nunca más capadas por las limitaciones tecnológicas del formato cartucho; de ese modo, en *Prinny: Can I Really Be the Hero?* Tempei Sato raqueó orquestación y estilos, componiendo a tijeretazos y cosiendo con saxofón, órgano, sintetizador y guitarra la música del juego, esencialmente un titilante mohín medieval de tempo inquieto que gorjeó Bossa nova emocional por cada uno de sus poros MIDI, Serenade of Sympathy fue el único tema inédito que Michiru Yamane colocó en la banda sonora de *Castlevania Chronicles*, pero además tuvo tiempo de liderar un pequeño grupo de jóvenes compositores que, encabezados por Akihiro Honda, terminaron por alumbrar el mejor recopilatorio de música de *Castlevania* editado hasta la fecha; y Shoji Meguro consiguió sonorizar la felicidad, organizando en *Persona 4* un vastísimo mosaico acústico de benevolencia musicalizada a base de pianos luctuosos, abundancia vocal, hip hop, latidos urbanos y amoríos rockeros.

PS3, la madurez del medio sonoro.

Y en ese momento siempre desconcertante a caballo entre la generación saliente y la entrante, siguen lle-



JOURNEY

FECHA DE LANZAMIENTO: 10 de abril de 2012
AUTOR DE LA BSO: Austin Wintory
PRECIO: 3,99 € • iTunes Store

Delicioso mini-concierto en 18 piezas para chelo, flauta, arpa, viola y serpentón, compuesto, orquestado y producido por Austin Wintory, quien ha escrito la partitura con la intención de que los instrumentistas pronuncien despacio cada frase musical, deletreen sus matices y saboreen delicadamente la ejecución de cada nota. Al estar estructurada como un canto a la vida, la banda sonora atraviesa momentos dramáticos, animosos y desoladores.



BEYOND: DOS ALMAS

FECHA DE LANZAMIENTO: 9 de octubre de 2013
AUTOR DE LA BSO: Lorne Balfe
PRECIO: 4,99 € • PS Store

Resulta curiosa la manera en que Lorne Balfe se aproxima a la idea de intimismo, fragilidad y delicadeza sonora: mediante la utilización de un recurso que usualmente culmina en el desparrame sinfónico como es el crescendo. El empleo de instrumentación solista con predominio de la cuerda susurrante, la contención por parte de la orquesta a la hora de ejecutar cada pieza y, ante todo, colocar la prodigiosa candidez vocal que imprime a su interpretación la jovencísima cantante Tori Letzler en capa melódica propia, usualmente más audible y destacada que el resto de elementos acústicos, hace posible que suceda este milagroso oxímoron musical.



THE LAST OF US

FECHA DE LANZAMIENTO: 7 de junio de 2013
AUTOR DE LA BSO: Gustavo Santaolalla
PRECIO: 9,99 € • iTunes Store

Borbotones de disonancias en yuxtaposición melódica, turbias aunque hermosas guitarras acariciadas con vibrante aspereza, y algún golpe de efecto acústico gratuito puntual, conviven sorprendentemente sin problemas en un disco que Gustavo Santaolalla erige como un liberador tinglado sonoro de imprevisible humanidad musicalizada. El compositor se acerca a su trabajo como enfrentándose a él, realizando una contraposición entre juego y partitura que encara minimalismo en la cadencia, con estrés armónico en potencia, violencia tonal y metronimia incidental, e instrumentación chiflada (y dedicada) enzarzada a guantazos formales con el empleo clásico y habitual de la dinámica musical.

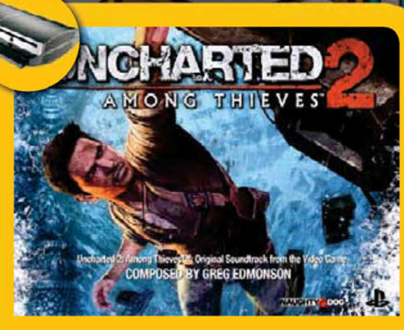




GRAVITY RUSH

FECHA DE LANZAMIENTO: 21 de marzo de 2012
AUTOR: Kohei Tanaka
PRECIO: 31 € • www.cdjapan.co.jp

Se nota que el cine y el anime son los campos donde habitualmente trabaja el músico Kohei Tanaka. Experimental como pocas, cada corte de esta originalísima y dicharachera partitura es descriptivo, melódico y está cuidadosamente orquestado: cuartetos de cuerda, sintetizadores volanderos, matices afrancesados obtenidos en base al uso del acordeón... El empleo de la instrumentación jazz como recurso narrativo remata un conjunto delicioso, repleto de momentos rompedores. Una de las BSO más interesantes de todo el catálogo de Vita.



UNCHARTED 2: ENTRE LADRONES

FECHA DE LANZAMIENTO: 14 de octubre de 2009
AUTOR: Greg Edmonson
PRECIO: 4,99 € • iTunes Store

Greg Edmonson demuestra ser un artistazo al tomar la decisión de ambientar la historia que cuenta *Uncharted 2* con la composición y no con la orquestación; y también, por nebulizar las diferentes rendiciones del tema principal a lo largo de toda la partitura, tapando algunos huecos con silencios. Y por contratar a los mejores solistas hollywoodienses, huyendo de la consabida martingala sintetizada. Además de en los *Uncharted*, ha trabajado en pelis y series.

gando partituras que mejoran la especie musical PlayStation y que, curiosamente, navegan en muchos casos entre el pasado y el futuro del medio acústico... Cerrando, de algún modo, aquel círculo perfecto maravilloso que empezó a dibujarse cuando se puso a la venta la primera consola de Sony. Sin ir más lejos, el estilo anclado en la chip music de Rafael Dyll sólo le permite huir profesionalmente hacia adelante, con lo que para las bandas sonoras de *Söldner-X 1* y 2 consumó el matrimonio electrónico una y otra vez en una sucesión de cortes ligeros y, quizá, algo genéricos (irven tanto para un shooter como para un descosido), pero por todo lo mencionado, suenan más como Maniacs of Noise que como Vangelis, lo cual no puede ser malo nunca. *3D Dot Game Heroes* es, básicamente, instrumentación moderna con añadidos chiptune, una afilada cuchilla ochobitera que rasura dulcemente la composición, embelleciendo así la melodía; *Killzone 3* también mezcla lo mejor de mundos muy distintos, con un inspiradísimo Joris de Man disparando pureza minimalista orquestal al mismo tiempo que llora metralla electrónica; *Retro City Rampage* llevó tatuada en su piel software la contundente sonoridad de la NES, mientras que en las tripas transportó un engrudo metálico que mezcló la limpieza sinfónica de los teclados de Mega Drive con el límpido topetazo mental que siempre provoca el homenaje musical en 8 bits fácilmente reconocible. Y Anamanaguchi, la mejor banda de chiptune-punk del universo, cortó para *Scott Pilgrim vs. the World* un traje musical a medida que, básicamente, fue una sincera carcajada chip music infectada de acelerado positivismo rock...

Y no tenemos espacio para más. Las bandas sonoras que tenéis arriba destacadas son una minúscula muestra de la calidad, profundidad y variedad de la espectacular música que puede disfrutarse más allá del videojuego en si. Evidentemente es mucho lo que se ha quedado en el tintero, pero hemos optado por destacar calidad antes que cantidad, lo bueno conocido y lo excelente desconocido que hasta el momento ha podido escucharse en los juegos exclusivos para las consolas Sony. Ahora, con la mirada (y los oídos) puestos en el futuro, no podemos dejar de relamernos pensando en los dulces momentos musicales que traerá consigo la próxima generación. Y ya hemos tenido una buena muestra con *Killzone Shadow Fall*...

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía.** C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

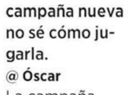
Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Antes de ser el Caballero Oscuro

He comprado recientemente el DLC de *Batman Arkham Origins* "Iniciación" para PS3, el cual añade trajes nuevos, mapas de desafío, y una campaña nuevos. Los mapas de desafío y trajes están, pero la campaña nueva no sé cómo jugarla.

@ Óscar

La campaña puedes seleccionarla desde el Modo Desafío y eligiendo uno de los dos nuevos trajes de Bruce Wayne. Luego elige Campaña dentro de los tipos de desafío, y una vez dentro ve al apartado Mapas de Campaña Descargados. Ahí están.



A veces las descargas no están tan visibles como nos gustaría. Revisa todas las opciones.

Listo para el combate

¿Cuando saldrá *Blacklight Retribution* para PS3?

@ Luis Rayo

Este shooter free-to-play está disponible para descargar en el Store desde principios de diciembre en PS4, pero no está confirmado que vaya a aparecer en PS3. El título de 2010 del mismo estudio, *Blacklight: Tango Down* sí está disponible en PS3.

Una casa como Talos manda

He comprado la Edición Legendaria de *Skyrim* y he instalado la expansión Heartfire para construir tu casa, pero el problema es que la otra no me deja construirla, sólo tengo el terreno edificado. ¿Me he quedado sin el trofeo?

@ Pepe García

Suponemos que el trofeo del que hablas es Maestro Arquitecto, que se consigue al construir casas en las tres parcelas disponibles en Morthal, Falkreath y Lucero del Alba. Si no te deja comprar o construir en alguna de ellas, lo mejor es cargar una partida más antigua e intentarlo de nuevo, es posible que el propietario de alguna parcela esté muerto y por eso no te la pueda vender.





Esta edición de Skyrim es la más completa y añade nuevas opciones.



GTAV tiene un bug al pilotar helicópteros. Si tienes activado el sensor de movimientos del Sixaxis los helicópteros vuelan hacia atrás. Desactívalo y listo.

Los sandbox y sus bugs

¿Por qué mis helicópteros siempre van hacia atrás en *GTAV*?

@ José Rodríguez

Parece que el control mediante Sixaxis en tu mando está haciendo que vayas hacia atrás. En Opciones deberías encontrar un apartado referido al sensor de movimiento, debería bastar con que lo desactives para poder utilizar el stick izquierdo para pilotar sin problemas. Este estilo de juegos, con tantas variables, suelen tener bastantes problemas de este tipo...

Rumores de *FF* en HD

He oído rumores de que la edición física de *Final Fantasy X HD* para PS Vita traerá en su interior un código para descargar gratis la segunda parte ¿Es cierto?

@ Víctor Agulla

Pese a que se dijo que ambos juegos se venderían por separado y sólo por descarga, finalmente las cosas van a funcionar tal y como dices. *Final Fantasy X* vendrá en tarjeta, pero para jugar a *FF X-2* tendrás que canjear el código en el Store y descargarlo. La otra opción era peor...

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Vais a dejar de lado PS3 con la salida de PS4?

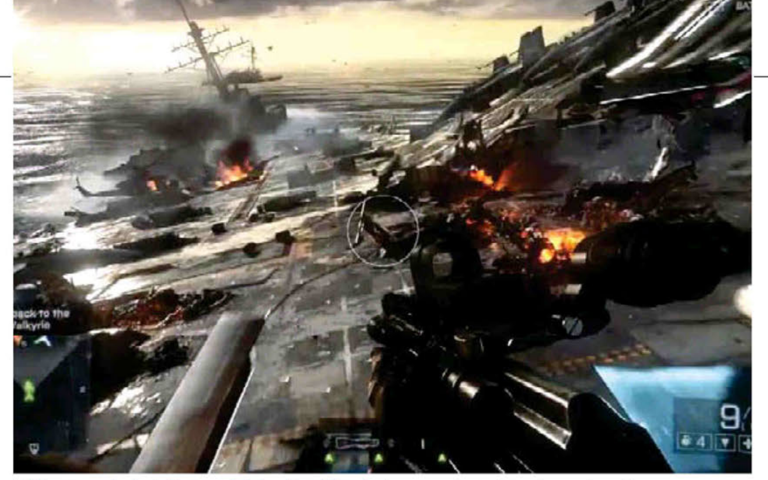
Tengo miedo de que ahora con la llegada de PS4 dejéis un poco a un lado a PS3.

@ José Rodríguez

Nuestra intención es seguir hablando de PS3 y de sus juegos como hemos hecho hasta ahora. No tenemos intención de dejar de lado la consola, ni mucho menos. Otra cosa es que cada vez salgan menos juegos para PS3 y más para PS4. Será un proceso que se irá completando poco a poco e igual ocurrirá en la revista. Como ya pasó en cambios anteriores, habrá una época de coexistencia PS3-PS4 pero en algunos años el flujo de títulos y noticias sobre PS3 se reducirá, hasta acabar desapareciendo casi del todo. Lo bueno es que contamos con que PS4 haya tomado el relevo y sea una consola madura para cuando llegue ese momento. Estamos seguro que cuando dejemos de hablar de PS3 será cuando tú ya te habrás pasado a PS4. Tranquilo.



Nuestra intención es seguir hablando de PS3, aunque poco a poco se lanzarán menos juegos y PS4 ganará protagonismo.



Si buscas un shooter bélico para disfrutar del multijugador te recomendamos las versiones más modernas, ya que acumularán más usuarios. Y Puestos a elegir entre los *COD* anteriores o *Battlefield 4*, te recomendaríamos *Battlefield 4*.

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Me recomendáis un juego de PS3 para jugar a dobles?

@ Toni Yáñez

LEGO Marvel Superheroes, Dragon's Crown o *Diablo III* son recomendables para jugar junto a un amigo. Además de cualquier deportivo, claro.

¿En *FIFA 14* está el estadio Cornellà-El Prat?

@ Jordi Llorens

El estadio del Espanyol no está, ni parece que esté previsto añadirlo.

¿No anunciaron *Dead Nation* para PS Vita?

@ Dani

Pues sí, pero nunca llegó a darse una fecha de lanzamiento del juego de zombis de Housemarque para la portátil. Y en esas seguimos...

¿Qué juego tiene mejor online: *Modern Warfare 3* o *Battlefield 3*?

@ Jaime Guajardo

Los dos tienen ya algún tiempo, y sus jugadores online han pasado a las entregas posteriores. Nos parece más recomendable que compres *Battlefield 4*, el gasto extra te compensará.

Tiroteos entre franquicias

¿Qué juego es mejor: *Modern Warfare 3, Black Ops 2* o *Battlefield 4*?

@ Matías Domínguez

Lo de "mejor" en este caso es bastante subjetivo al depender de lo que más valore cada uno en un juego. Para nosotros *MW3* es probablemente el menos "redondo" de los tres *Modern Warfare*, y con una comunidad online más pequeña, es el que te recomendaríamos en tercer lugar. *Black Ops 2* salió en 2012, pero tiene una campaña variada, un multijugador con bastantes adeptos todavía y un modo zombis cooperativo muy popular. *Battlefield 4* está basado en ofrecer un modo online a mayor escala y un montón de jugadores. Uno es más variado, el otro se centra claramente en el online, pero la elección es tuya.

Buen padre, mejor hijo

A mi padre le gusta mucho el automovilismo y los Fórmula 1, ¿debería comprarle *Gran Turismo 6*?

@ Rafa García

Si le gustan los videojuegos, o al menos tiene curiosidad por probarlos, puede ser un regalo muy interesante. Eso sí, recuerda por un lado que el juego es un regalo para él, no para ti, y por otro que para poder disfrutarlo necesitará que le dejes utilizar tu PS3... Si aciertas y le gusta pronto querrá tener su propia cuenta de PSN con sus trofeos y con el tiempo hasta su propia consola...

Sacándole el jugo a Vita

¿Qué juegos de PS Vita me recomendáis para empezar?

@ Katixforo

El juego de referencia es *Uncharted El Abismo de Oro*. Si te gustan los RPG, *Persona 4 Golden* es lo mejor, como *Killzone Mercenary* hablando de shooters. *Tearaway* es un juego único que sólo sería posible en Vita. La aventura a lo *Monster Hunter*, *Soul Sacrifice* es otro de los grandes de la portátil, así como el beat'em up *Dragon's Crown* y el juego de lucha *Injustice Gods Among Us Definitive Edition. Gravity Rush, LittleBigPlanet, Batman Arkham Origins, Sly Cooper Ladrones en el Tiempo* y colecciones HD, como la *Metal Gear* podrían completar la lista. Y por proponerte algún descargable *Spelunky, Guacamelee* o *Terraria*, serían muy buenas opciones. Como ves, hay donde elegir teniendo en cuenta tus gustos.



Persona 4 Golden es el mejor RPG de Vita. Pero si prefieres otros géneros encontrarás de todo en el catálogo de la portátil.



¿Qué juego de 2014 esperáis con más ganas?









Todo lo que sea rol

José Rodríguez

"Sin duda *Dragon Age Inquisition* y es que vuelve el mejor ROL. También espero otros como T*he Witcher 3, Dark Souls II* o *The Elder Scrolls Online*, pero definitivamente me quedo con el de Bioware."

Una de aventuras

Miguel Guerrero Méndez

"Los dos juegos que más espero son *Thief* e *InFamous: Second Son*. Siempre me ha encantado *Assassin's Creed* y un juego de sigilo en primera persona y con tan buena pinta... Por otra parte esta *InFamous*, que es un juego que creo que la mayoría estamos esperando impacientes. Ya que *InFamous 2* fue un juegazo y este tiene nuevo protagonista, nuevos poderes, mejores graficos... Seguro que va a ser espectacular."

Lo nuevo de los clásicos

Dani Aguilera

"*Metal Gear V* será el bombazo, pocos juegos me han llenado como lo hizo el 4. Y también *Kingdom Hearts III*, para sentirse niño de la manera más divertida y mágica."

Un poquito de terror

Antonio Llamas

"*The Evil Within* me tiene ansioso. Siempre han gustado los juegos de terror, pero en los últimos años han salido pocos y además dando el miedo justito. Esta aventura de Bethesda podría hacerme pasar tanta tensión como *Silent Hill*. Tampoco me puedo resistir a *InFamous Second Son* y pongo una vela todos los días por jugar este año a *Uncharted*".

Vampiros y zombis

Adrián Cetina Les

"El nuevo *Uncharted* llama mucho, y el *Dying Light*, pero como aún no tengo la PS4... Va a ser que el nuevo *Castlevania*, que tiene una pinta increíble, y *The Evil Within*, vuelta a los orígenes del survival. O eso espero..."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué os parecen las opciones del botón Share de PS4? ¿Las utilizas?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es** **indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

Pelea desigual

¿Qué juego es mejor: *Uncharted: El Abismo De Oro* o *Killzone Mercenary*?

@ Katixforo

Si la campaña es donde más tiempo quieres pasar, la de *Uncharted* es bastante más larga e incluye mayor variedad, pero no hay mucho más que hacer. Por otro lado la campaña de *Killzone Mercenary* no está nada mal y es muy rejugable gracias a los contratos, pero añadir el modo multijugador es lo que consigue que el juego destaque de verdad. Todo depende de lo que busques, pero lo ideal sería tener los dos.



■ *Killzone Mercenary* presenta una interesante y rejugable Campaña y un completo multijugador.

Brecha generacional

Si tenemos comprado un juego de PSone o PS2 en el Store de PS3, ¿hay que volver a comprarlo en PS4?

@ Alberto Marín

Sí, si estuvieran disponibles para descarga en PS4, pero no lo están. PS4 no es compatible con PS3 y eso incluye las descargas. Es el "idioma" en el que está escrito el juego el que no entiende la consola y da igual que sean juegos creados originalmente para PS2, el desarrollo es para PS3. Estarán disponibles vía PS Now, pero habrá que pagar...

Rediseño fuera de alcance

¿Se sabe algo del lanzamiento en España de la nueva PS Vita 2000?

@ Rubén

La nueva versión de la portátil sólo se ha lanzado en Japón, y todavía seguimos sin tener confirmación oficial de que vaya a ponerse a la venta en Europa más adelante, y lo mismo podemos decir de PS Vita TV. ¿Quizá durante 2014?



■ El rediseño de PS Vita no tiene fecha de lanzamiento en Europa.

Duración de la garantía

Si la normativa me da 2 años de garantía, ¿porqué en la tienda dicen que sólo tengo 1?

@ Antonio Vázquez

La Ley de Garantías establece dos años de garantía. Pasados los primeros 6 meses el comprador debe demostrar que el fallo venía de origen y no está provocado por mal uso. Al parecer Sony amplía a un año ese primer periodo de 6 meses, es posible que fuera a ese año al que se referían en la tienda. Este es un asunto bastante complicado, pero el usuario tiene derecho a 2 años de garantía, aunque debes reclamar al fabricante y no a la tienda. Y tienes que insistir, porque siempre se quieren agarrar a que "no es su política". Da igual cuál sea la garantía que ofrece el fabricante en otros países, en España la ley obliga a que sean dos años.

Carreras entre pluses

¿Aunque *DriveClub* se haya retrasado seguirá siendo gratis con PlayStation Plus?

@ Daniel Code

El juego tendrá una edición especial que será gratuita para los suscriptores de PS Plus, pero con menos coches y circuitos. Esto no ha cambiado con el retraso, pero todavía no se ha anunciado su fecha de lanzamiento.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Sin multimedia de momento

¿Sabéis si la PS4 reproduce videos y fotos como lo hace la PS3?

@ Iván Luíz

PS3 es una consola que hace un buen trabajo como reproductor multimedia con el que poder ver películas o fotos y reproducir música. Por desgracia, y pese a ser mucho más potente que su antecesora, PS4 tiene muchas más limitaciones. De momento no reconoce discos Blu-Ray 3D, ni CD de audio, y en formatos digitales no puede reproducir ni siquiera .mp3. Tampoco hay opciones de ver tus fotos desde un pendrive... Sony ha dejado abierta la puerta a futuras actualizaciones que vayan solucionando estas carencias, pero solo igualar las prestaciones multimedia de PS3 puede llevar meses. PS4 está orientada a jugar y compartir y poco más.

Nueva consola, mismos problemas

¿No puedo jugar a PS4, porque la conexión me da error de NAT. Estoy en una residencia y la conexión a Internet va por cable al ordenador, y de ahí creé un punto de acceso WiFi para la PS4...

@ Jordi Oliver

Intenta conectar directamente tu PS4 a la red, a ser posible mediante cable. Como la conexión es compartida posiblemente no puedas acceder al router, tendrías que hablar con el encargado de la red para pedir que permita a tu consola acceder a PSN. Necesitarás facilitarle los puertos a abrir (TCP: 80, 443, 5223 y 10070 - 10080, UDP: 3478, 3479, 3658 y 10070) y seguramente la dirección MAC de tu PS4. Puedes verla en Ajustes/Red/Ver estado de conexión. Hay una para la conexión con cable y otra para WiFi.

■ Cuando hay error de NAT tienes que abrir una serie de puertos en tu router.

Doblaje español inaccesible

He comprado *NBA 2K13* aprovechando que está a 20€, pero al descargarme los comentarios en español el código del Store me da error, y eso que el juego es nuevo... ¿Qué pasa?

@ Toni Yáñez

Echa un vistazo a la letra pequeña de la tarjeta con el código de descarga por si aparece alguna fecha de caducidad. Si ha caducado... Si no se menciona fecha o no ha caducado, el código debería funcionar normalmente, ya que el pack de comentarios sigue estando a la venta. Nosotros te aconsejamos acceder al Store desde un ordenador y volver a intentar canjear el código. Si te sigue dando problemas te recomendamos que pruebes a ponerte en contacto con el servicio de soporte técnico de 2K.

» PR… CO… RESP… BREVE…

¿Hay multijugador con bots en *Killzone Mercenary*?

@ Katixforo

No incluye esta opción de serie, pero está previsto que se incluya mediante DLC de pago en 2014.

¿Se sabe algo de J-Stars Victory VS?

@ Rascamel

Su lanzamiento está anunciado para Marzo de 2014 en PS3 y PS Vita para Japón. No se ha confirmado que vaya a salir a la venta en Europa.

¿Sabéis si van a sacar algún nuevo *Prince of Persia* en cualquier Play?

@Edu

Las últimas declaraciones de Ubisoft sobre la saga dan a entender que se encuentra "en pausa". Es posible que quieran lanzar un nuevo *POP* en PS4, pero no hay nada oficial.

¿Es verdad que van a sacar *Minecraft* para PS3?

@ Karim

Desde mediados de diciembre está a la venta en el Store por 18,99€. Esperemos que las versiones de PS4 y PS Vita no se retrasen mucho.

¿Saldrá *The Phantom Pain* para PS3?

@ José Antonio

Igual que *Ground Zeroes*, la segunda parte de *Metal gear Solid V* está anunciada para PS3 y PS4.

¿Dónde puedo encontrar el app de PlayStation para Android?

@ Pedro Fito

En la web de Google Play. Se llama: "PlayStation® App" de Sony Computer Entertainment.

DEMOS GRATUITAS, COMPLEMENTOS PARA JUEGOS, VÍDEOS, EXPANSIONES...

Lo mejor de la tienda PlayStation

DEMOS JUGABLES



■ Los gráficos retro, la forma cúbica de los personajes y escenarios recuerdan a los 80.

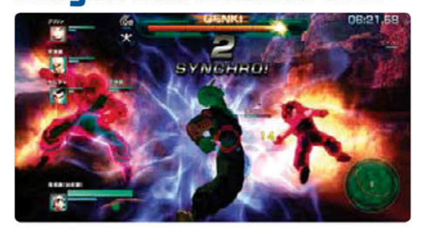
PS3 | GRATIS | SURVIVAL | MOJANG | CASTELLANO | 1-4 JUGADORES

Minecraft Universe

Ya esta aquí Minecraft Universe, el juego que ha revolucionado la escena indie con sus bloques y gráficos retro. En esta demo podrás descubrir el por qué de la fiebre por *Minecraft*, que desde su original versión para PC ha cosechado éxitos en todas las plataformas de juego existentes. Se trata de crear tu propio mundo, aprovechándote de los recursos naturales que nos ofrece cada escenario, desde la madera y piedra, a lana de las ovejas, fuego... Con todos estos recursos, y muchos más, seremos capaces de crear los objetos básicos para asegurar nuestra supervivencia, sobre todo nocturna. Y es que en este periodo, cuando cae la luz, unas extrañas criaturas en forma de zombis cúbicos, salen a buscar comida. Será el momento idóneo para refugiarnos en el túnel que hayamos excavado en la montaña, o el escondite de la playa, aprovechando este tiempo para crear herramientas de supervivencia, en unos escenarios enormes, generados aleatoriamente. Podemos jugar solos o de forma cooperativa. Échale un ojo a esta demo de 85,7 MB.

PS3 | GRATIS | LUCHA | NAMCO BANDAI | CAST. | 2-8 JUG

Dragon Ball Z Battle of Z



Nueva entrega de la longeva serie de lucha *Dragon Ball Z*, que lleva el género de la lucha a un nuevo nivel. Esta demo incluye los personajes de la película "Dragon Ball Z Battle of Gods", además del despiadado mono gigante. Podremos jugar solos o en modo cooperativo. Ocupa 930 MB.

PS3 | GRATIS | AVENTURA | TELLTALE | CAST. | 1 JUGADOR

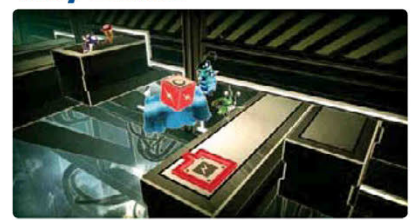
The Walking Dead Temp. 2



Primer episodio de la segunda temporada de *The Walking Dead*, que nos introduce en la historia original de los cómics de Robert Kirkman, una apasionante aventura, donde nuestras decisiones tendrán graves consecuencias en el desenlace final. Jugaremos con Clementine, una niña huérfana. Ocupa 737 MB

PS3 | GRATIS | PUZZLE | 505 GAMES | CAST. | 1-4 JUGADORES

Tiny Brains



Escapa de este laboratorio lleno de obstáculos en *Tiny Brains*, un rompecabezas donde manejamos de forma alternativa a cuatro animales de laboratorio con superpoderes. Combinarlos es clave para avanzar en un desarrollo que puede disfrutarse cooperando con 3 amigos más Online y también Offline. Ocupa 1,2 GB.





	Género	Mb. en disco
Air Conflicts: Pacific Carriers	Simulación	1100
Alien Rage	Shooter	2662
Army of Two: The Devil's Cartel	Acción	1700
Blood Knights	Acción	1536
Call of Juarez Gunslinger	Shooter	1945
Castlevania Mirror of Fate	Acción	--
Devil May Cry DmC	Aventura de Acción	1300
Diablo III	Rol-Acción	1244
Doki Doki universe	Aventura	514
Dragon Ball Z Battle of Z	Lucha	952



FIFA 14	Deportivo	--
Flashback	Aventura	2048
God of War: Ascension	Aventura de Acción	--
Invizimals El Reino Escondido	Aventura	6656
Journey	Aventura	480
LEGO Marvel Super Heroes	Acción	1331
LittleBigPlanet Karting	Velocidad	1600
Marvel vs Capcom: Origins	Lucha	233
Minecraft Universe	Survival	--



Naruto Shippuden UNS3	Lucha	1300
NBA 14	Deportivo	--
NFS Most Wanted	Velocidad	1900
Ninja Gaiden 3	Acción	420
Payday 2	Accion	1638
Resident Evil Revelations	Survival Horror	441
Resistance 3	Shooter	1406
Ridge Racer Driftopia	Velocidad	-
Sacred Citadel	Arcade	793
The Cave	Puzzle/Aventura	984
The Walking Dead	**Aventura**	**754**



Tiny Brains	Puzzle	1228
Unearthed Episode I	Aventura	2662
WRC 4	Velocidad	793
Zeno Clash II	Rol de Acción	1126

MUNDO PSN

AHORRA DINERO

TÍTULOS GRATIS DE PLAYSTATION MOBILE



Si tienes una PS Vita o teléfono compatible con PS Mobile, no dejes escapar la oportunidad de descargar juegos gratuitos, como ***Bike Rider DX***, un "saltar y correr", por carreteras llenas de baches a toda velocidad o ***Rock Boshers DX*** una especie de original plataformas interestelar de estética retro. Recordad que **aparecen juegos gratuitos para PS Mobile regularmente**, así que no dejéis de pasaros por esta sección de PS Store desde PS Vita.

BANDA SONORA

LA MÚSICA DE *TEARAWAY*

Ya está disponible en PS Store **la banda sonora original del genial *Tearaway*** (nominada a varios premios) estará disponible en PS Store. **Por sólo 4,99 euros podrás disfrutar de 44 temas**, compuestos e interpretados por Kenneth Young y Brian D'Oliveira, que van desde el tradicional folk al folk dubstep y mucho más allá.

NOVEDAD

TARJETAS TIBURÓN DE *GRAND THEFT AUTO V*



Ya están disponibles las tarjetas tiburón, que **nos permitirán canjear dinero real por dinero virtual** para usarlo en *GTA Online*. Las tarjetas disponibles son rojo, tigre, toro, tiburón blanco y ballena y **van desde los 2,49 € que vale la roja, hasta los 37,99 € de la ballena.**

JUEGO REVELACIÓN

DUCK TALES REMASTERED SIGUE BATIENDO RECORDS

Este remake de uno de los juegos más queridos y recordados de la época de los 8 bits se ha convertido **en uno de los juegos más descargados de la Store**. En él encarnaremos a la familia Donald, en un excelente juego de plataformas íntegramente remasterizado para nuestras PS3 que **tiene un precio de 8,99 euros** y mucha diversión.

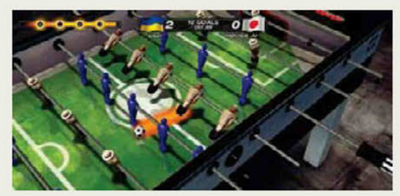
OFERTA

MUSIC UNLIMITED POR SÓLO 1 EURO AL MES

Tras la última actualización de **Music Unlimited** este servicio de música en streaming ofrece una jugosa oferta que nos permitirá **disfrutar de toda la música que queramos y dónde queramos (PS3, PS Vita, PS4, móvil, PC...) durante 3 meses por sólo 3 euros**. Si estás interesado en probarlo, date prisa, porque **la oferta acaba el 1 de febrero.**

JUEGO + DLC

FOOSBALL PARA AMANTES DE LOS FUTBOLINES



Si te gusta el futbolín disfrutarás a lo grande con *Foosball*, **un simulador con multijugador local para 2 jugadores y online para 4**, compatibilidad con Move, 9 mesas, opciones de personalización... Pero lo mejor de todo es su precio. Ahora puedes hacerte con ***Foosball* y su DLC para PS3 o PS Vita por sólo 2,99€**. Lástima que no sea cross-buy, por que sí es cross-save y permite juego cruzado.

DLC LEFT BEHIND

UNA NUEVA AVENTURA PARA *THE LAST OF US*



En 14 de febrero se pone a la venta en la Store americana el esperado **DLC de *The Last of Us*, Left Behind**. Se trata de una nueva historia que transcurrirá antes de los acontecimientos del juego original y se centrará en Ellie y su amiga Riley, que asisten a una escuela militar en Boston. No sabemos que día de **febrero estará listo en Europa.**

OFERTÓN

UN FANTÁSTICO BUNDLE PARA *GUACAMELEE!*

Para celebrar el gran éxito de crítica y ventas, **DrinkBox Studios** ha lanzado ***Guacamelee! Bundle Fantástico*** que, por **17,99 €** ofrece el **DLC El Diablo's Domain**, un pack de trajes, BSO remasterizadas, tres temas y 10 avatares. **Y es cross-buy**. Si no has probado este genial aventura, es una ocasión inmejorable.

COMPLEMENTOS Y EXPANSIONES

PS3 | ILLUSTRIOUS PIRATES PACK | 6,99€

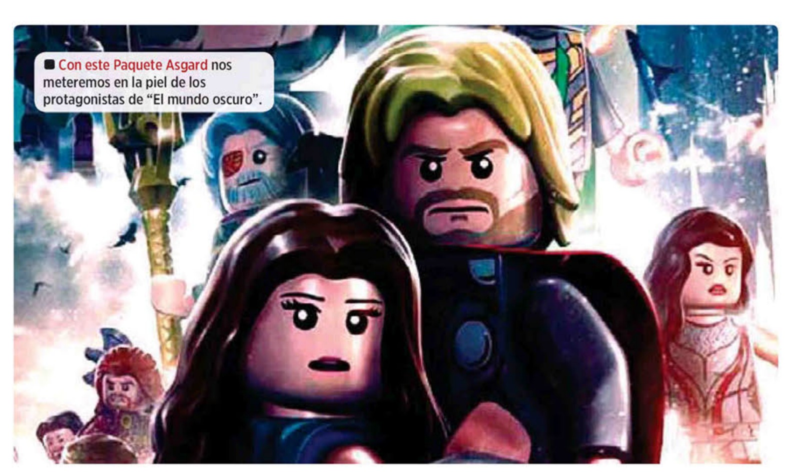
Assassin's Creed IV

Nuevo DLC para la franquicia estrella de Ubisoft. Este incluye tres misiones para un jugador (la Isla negra, la Isla del misterio y la Isla del sacrificio) e infinidad de ítems de personalización, como el Barco negro, el traje, imagen, títulos y las pistolas de chispa de plata del capitán Morgan; el traje y el barco de Stede Bonnet, una fábula digital ilustrada y objetos para multijugador. El capitán Drake tendrá su traje, imagen, título, reliquias, espadas y pistolas. Sin olvidarnos del Jackdraw, que vendrá con el timón de marfil y de hierro, el título y la imagen de descubridor, reliquias de multijugador, astrolabio, brújula y catalejo, imagen y título de cartógrafo, floretes alemanes y título e imagen de vigilante. Forma parte del pase de temporada, por lo que si ya lo compraste, no tendrás que pagar nada al descargar este DLC.

VALORACIÓN. Con un precio bastante contenido, nos ofrece decenas de elementos. Muy recomendable.



Este DLC incluye nuevos ítems para personalizar personajes y barcos y tres nuevas misiones.



Con este Paquete Asgard nos meteremos en la piel de los protagonistas de "El mundo oscuro".

PS3 | PAQUETE ASGARD | 1,99€

LEGO Marvel Super Heroes

Este nuevo DLC para *LEGO Marvel Super Heroes* nos trae las aventuras de otro nuevo héroe. Esta vez encarnaremos al musculado Thor (sí, sí, ese mismo, el marido de la Pataky). Y es que esta expansión nos brindará la posibilidad de jugar con los personajes de Thor: El mundo oscuro. Podremos liarla parda con Malekith, así como el malísimo villano Kurse. También podremos encarnar a la valerosa doncella de Asgard, Sif, o a la mismísima Jane Foster, la pretendiente de Thor en la tierra. Además, podremos defender el universo con Odín y los tres guerreros, Volstagg, Hogun y fandral. Sin duda un DLC que hará las delicias tanto de los incondicionales de la saga de Marvel como de los amantes de las figuras de LEGO. El DLC ocupa un espacio de 3,2 MB.

VALORACIÓN. Obtener multitud de personajes de Thor por un precio tan reducido, merece la pena.

PSVITA | PACK TRAJES DC COMICS 2 | 5,99€



LittleBigPlanet Karting

Este DLC nos trae distintos trajes para nuestros personajes, basados en los superhéroes de DC Comics. Incluye el atuendo de Batman, Joker, Poison Ivy, Harley Quinn y BatGirl. Ocupa 309 Kb.

VALORACIÓN. Para cinco vestimentas, quizás tenga un precio demasiado alto...

PS3 | PACK DE MAZOS 3 | 2,49€



Magic 2014

El excelente juego de Wizards of the Coast recibe este DLC que incluye un pack de dos mazos nuevos, rojo y blanco, para jugar tanto en el modo campaña como multijugador. Ocupa 100 Kb.

VALORACIÓN. Dos mazos para aumentar nuestras opciones de victoria a un precio muy reducido.

PS3 | VEHÍCULOS URSUS | 6,99 €



Farming Simulator

Este DLC para el simulador de granja más chulo que hemos jugado, nos brinda la posibilidad de obtener los vehículos de la marca Ursus, y así mejorar la eficiencia de nuestra explotación. Ocupa 18,7 MB.

VALORACIÓN. Precio excesivo para estos vehículos, sólo para incondicionales de la marca.

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España PlayManía. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "Guía de compras".

@ Manda tus e-Mail a playmaniacos.playmania@axelspringer.es

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 31 DE DICIEMBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS + VENDIDOS PS3



GTAV recupera su puesto como número 1.

1. Grand Theft Auto V (↑)
2. Call of Duty: Ghosts (Edición Free Fall) (↓)
3. FIFA 14 (↓)
4. ACIV Black Flag (Special Edition) (↑)
5. Gran Turismo 6 (N)
6. Gran Turismo 6 (Anniversary Edition) (N)
7. Battlefield 4 (↓)
8. NBA 2K14 (↑)
9. PES 2014 (↓)
10. The Last Of Us (↑)



Gran Turismo 6 empieza su remontada.

PS3

ACCIÓN

DEAD ISLAND RIPTIDE — ¡Precio especial!
» DEEP SILVER » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de zombis que mejora la experiencia del primero, pero sin cambios radicales. Lástima de fallitos... NOTA 86

DMC DEVIL MAY CRY — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Dante regresa a la acción con una aventura muy convincente en todos los terrenos. Pero se hace algo repetitiva. NOTA 90

DRAGON'S CROWN
» NAMCO » 51,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un beat'em up como los de antes, puesto al día de manera magistral. La versión de Vita es igual de buena y más barata. NOTA 92

DYNASTY WARRIORS 8
» KOEI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Sigue la línea de toda la saga, con novedades en el sistema de combate y mejores gráficos. Acción directa sin más. NOTA 80

INVIZIMALS: EL REINO ESCONDIDO
» SONY » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Aventura de acción y que los fans de la saga disfrutarán por entretenido desarrollo y el aliciente del Modo Batalla. NOTA 80

KILLER IS DEAD
» DEEP SILVER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Humor y estética muy particular que gustará a los fans de Suda51. Lástima que la mecánica de lucha sea simple. NOTA 84

LOST PLANET 3 — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 29,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un correcto juego de acción con buenas ideas, defectos gráficos y un desarrollo menos divertido que el primero. NOTA 83

MAX PAYNE 3 — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sobresaliente juego de acción, que no descuida nada, ni los gráficos, ni el guión. Si te va el género, alucinarás. NOTA 96

METAL GEAR RISING REVENGEANCE — ¡Precio especial!
» KONAMI » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un vertiginoso "hack'n slash", fiel al universo *Metal Gear* y que engancha a lo grande, pero que resulta muy corto. NOTA 85

NINJA GAIDEN 3 RAZOR'S EDGE — ¡Precio especial!
» TECMO KOEI » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Poco inspirado beat' em up que solventa algunos defectos del original, pero con los mismos fallos "de base". NOTA 78

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 2
» NAMCO BANDAI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Extenso, divertido y con una historia a la altura del manga. Un digno sucesor del anterior, pero sin exploración... NOTA 88

PAYDAY 2
» 505 GAMES » 39,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Su cooperativo es entretenido, pero técnicamente es tremendamente endeble, lo que le resta fuerza. NOTA 70

RATCHET & CLANK NEXUS
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una simpática aventura que entretiene de principio a fin. Dura poco, pero incluye *En Busca del Tesoro* de regalo. NOTA 79

SPEC OPS: THE LINE — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Este shooter bélico se desmarca del resto ofreciendo una historia muy bien construida. Para fans del gatillo fácil. NOTA 89

THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

2K vuelve a demostrar que aún se pueden hacer juegos de acción distintos, tanto en lo jugable como narrativamente. NOTA 87

ROL

DARK SOULS — ¡Precio especial!
» NAMCO BANDAI » 29,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Fascinante a la par que difícil, *Dark Souls* ofrece una experiencia de juego similar a la que vivimos con *Demon's Souls*. NOTA 90

DIABLO III — ¡Precio especial!
» ACTIVISION » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Blizzard ha hecho un trabajo excelente con esta versión y, aunque los combates son simples, engancha lo suyo. NOTA 89

FINAL FANTASY XIII-2 — ¡Precio especial!
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Corrige los defectos de *FFXIII*, es más variado, largo y divertido, aunque reutiliza muchos de sus elementos. NOTA 95

HORA DE AVENTURAS EXPLORA LA MAZMORRA PORQUE YO PASO
» NAMCO BANDAI » 44,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Rol de acción sencillote que sólo gustará a los más jóvenes o muy fans de la serie. El resto "pasarán"... NOTA 64

KINGDOM HEARTS 1.5 HD REMIX
» SQUARE-ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Los fans de la saga no deberían perdérselo y tampoco los seguidores del J-RPG en general. Completo y a buen precio. NOTA 88

NI NO KUNI: LA IRA DE LA BRUJA BLANCA
» NAMCO BANDAI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de rol mágico de Level 5 con todo el arte del Studio Ghibli. Si te gustan sus películas, no te lo pierdas. NOTA 93

TALES OF XILLIA — ¡Precio especial!
» NAMCO BANDAI » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un imprescindible para los fans de los juegos de rol niponos, por su historia, personajes y gráficos. Y traducido. NOTA 90

TES V: SKYRIM LEGENDARY EDITION
» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

El mejor juego de rol de PS3 por su abierto desarrollo, su apartado técnico, su duración y sus inmensas posibilidades. NOTA 98



3 razones para tener ...

Dragon Ball Z: Battle of Z





1. SER UN FAN DE LA SAGA. Ofrece más de 60 personajes que luchan en 40 misiones basadas en la Saga Z, desde las llegada de los Saiyan a la Tierra hasta después de Boo.

2. JUGAR CON AMIGOS. El juego abandona la lucha tipo versus, para ofrecernos combates por equipos en los que junto a 3 amigos más puedes luchar contra otro equipo.

3. COMO EL ANIME. Aunque técnicamente no es sobresaliente, recrea con detalle personajes y escenarios, tiene los efectos de sonido originales y voces en japonés.

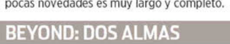
AVENTURAS



ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego enorme y completo, aunque repite muchos esquemas del pasado. Si os va la saga, no os decepcionará. NOTA **89**



BATMAN ARKHAM ORIGINS — ¡Precio especial!
» WARNER » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una gran aventura, en la línea de la saga. Aunque aporta pocas novedades es muy largo y completo. NOTA **92**



BEYOND: DOS ALMAS — ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura única y diferente, casi una película interactiva, de gran calidad técnica y absorbente argumento. NOTA **91**



DEAD SPACE 3 — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un gran juego de acción y terror que además ahora tiene cooperativo online. No sorprende como los anteriores. NOTA **89**



DISHONORED GOTY — ¡Precio especial!
» BETHESDA » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en primera persona que atrapa con su diseño y posibilidades y más esta edición con contenido extra. NOTA **94**

GOD OF WAR ASCENSION
» SONY » 39,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Gran aventura que sigue el estilo de las anteriores. Sólo innova en el sistema de combate y añadir multijugador. NOTA **90**



GTA IV COMPLETE EDITION — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La edición definitiva de *GTA IV* incluye sus dos grandiosas expansiones. Una aventura de acción que tienes que tener. NOTA **94**



GTA V
» ROCKSTAR » 59,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Estamos ante el top de la generación. La aventura con más posibilidades y más impresionante técnicamente de PS3. NOTA **98**



L.A. NOIRE LA ED. COMPLETA — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura perfectamente ambientada y en la que prima la investigación, en su edición más completa con sus DLC. NOTA **92**

LEGO MARVEL SUPER HEROES
» WARNER » 49,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Más de 100 héroes y villanos de Marvel se ponen a nuestra disposición en un explosivo cóctel de acción y puzzles. NOTA **89**



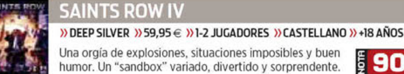
RED DEAD REDEMPTION GOTY
» ROCKSTAR » 39,90 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La edición definitiva (incluye todos los DLC) de una de las mejores aventuras de acción de PS3. Imprescindible. NOTA **98**



RESIDENT EVIL 6 — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un duradero, divertido y variado juego de acción, que sigue la estela de *RE5* y lleva su fórmula a un nuevo nivel. NOTA **92**



RESIDENT EVIL REVELATIONS
» CAPCOM » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un "port" mejorado del *RE* de 3DS que recupera parte de la esencia de los originales y añade novedades de peso. NOTA **81**



SAINTS ROW IV
» DEEP SILVER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una orgía de explosiones, situaciones imposibles y buen humor. Un "sandbox" variado, divertido y sorprendente. NOTA **90**



THE LAST OF US
» SONY » 59,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra, tanto en lo argumental como en lo técnico, que ningún jugador de PS3 debería perderse. NOTA **95**



THE WALKING DEAD
» BADLAND » 30,90 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura gráfica puesta al día que pone todo el énfasis en la narración y tu relación con los personajes. NOTA **90**



TOMB RAIDER
» EIDOS » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Aventura en estado puro. Funde lo mejor de *Uncharted* con la esencia de los *Tomb Raider* y es técnicamente brutal. NOTA **93**

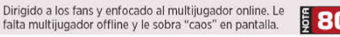


UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
La mejor aventura para disfrutar en PS3, por diversión, calidad técnica, opciones de juego y, sobre todo, emoción. NOTA **96**

LUCHA



DRAGON BALL Z: BATTLE OF Z — ¡Nuevo!
» NAMCO BANDAI » 66,99 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Dirigido a los fans y enfocado al multijugador online. Le falta multijugador offline y le sobra "caos" en pantalla. NOTA **80**



INJUSTICE GODS AMONG US ULTIMATE ED.
» WARNER » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
La versión con todo el DLC de este espectacular juego de lucha con héroes de DC en combates a lo *Mortal Kombat*. NOTA **93**



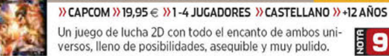
MORTAL KOMBAT — ¡Precio especial!
» WARNER » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un completo juego de lucha, bien adaptado a los nuevos tiempos, sin renunciar a la esencia de la saga. ¡Brutal! NOTA **94**



NARUTO UNS3 BURST EDITION — ¡Nuevo!
» NAMCO BANDAI » 39,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
La edición más completa del mejor juego de Naruto trae mejoras, todos los DLC y un nuevo capítulo y personaje. NOTA **89**



STREET FIGHTER X TEKKEN — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de lucha 2D con todo el encanto de ambos universos, lleno de posibilidades, asequible y muy pulido. NOTA **94**



TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 — ¡Precio especial!
» NAMCO BANDAI » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un gran juego de lucha con combates por parejas, completo, duradero, técnico y muy divertido. NOTA **93**





LO MEJOR DE PS3

ESTAMOS JUGANDO A...

1. **Dragon Ball Z Battle of Z** (N) — NAMCO BANDAI | LUCHA



Goku y sus amigos vuelven a PS3 compartiendo "cartel" con otro ilustre del manga: Naruto. Por lo demás, seguimos enganchados a *GT6*, sacando personajes en *LEGO Marvel* y marcando golazos.

2. **Naruto UNS3 Full Burst** (N) — NAMCO BANDAI | LUCHA
3. **Gran Turismo 6** (↓) — SONY | VELOCIDAD
4. **LEGO Marvel Superheroes** (↓) — WARNER | ACCIÓN
5. **FIFA 14** (↓) — EA SPORTS | DEPORTIVO

VUESTROS FAVORITOS

1. **Gran Turismo 6** (N) — SONY | VELOCIDAD



Gran Turismo 6 ya ha rebasado la barrera de las 100.000 unidades vendidas en la Península Ibérica, y por eso encabeza vuestra lista con merecimiento junto a los habituales *ACIV, Battlefield 4, CoD...*

2. **Assassin's Creed IV: Black Flag** (↓) — UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN
3. **Battlefield 4** (↑) — EA GAMES | SHOOT'EM UP
4. **Call of Duty Ghosts** (↓) — ACTIVISION | SHOOT'EM UP
5. **Beyond: Dos Almas** (↓) — SONY | AVENTURA



El pirata Edward Kenway sigue navegando viento en popa en PS3.

Los 4 mejores juegos...



» Portal 2

Las instalaciones de Aperture Science son el escenario de los *Portal*, dos puzzles excepcionales que ningún aficionado a los videojuegos debería perderse. Y esta segunda entrega está ahora mismo tirada de precio.

» Resident Evil 6

Los laboratorios (normalmente subterráneos) son un escenario bastante recurrente en la serie *Resident Evil*. Y *RE6* no iba a ser una excepción. Nosotros aprovechamos para reivindicarlo de nuevo y más ahora que está barato.


PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**



1 Castlevania Lords of Shadow 2

» PS3 » KONAMI » AV. DE ACCIÓN » 25 DE FEBRERO

Tras visitar Mercury Steam y jugar las 4 primeras horas, estamos seguros de que va a ser una de las mejores aventuras del año en PS3.



2 MGS V Ground Zeroes

» PS3/PS4 » KONAMI » AV. DE ACCIÓN » 20 DE MARZO

Seguimos esperando como agua de mayo este "anticipo" de lo que será *MGSV: The Phantom Pain*. Seguro que Hideo Kojima nos sorprende.



3 Dragon Age Inquisition

» PS3/PS4 » EA GAMES » ROL » OTOÑO

Con cada nueva pantalla o detalle que desvelan los chicos de Bioware aumentan nuestras ganas de hincarle el diente a este juegazo de rol.



VELOCIDAD

DIRT SHOWDOWN ¡Precio especial!
» CODEMASTERS » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Completo y divertido, gustará a todos los aficionados a la conducción arcade que quieran descargar adrenalina. NOTA 89



DRIVER SAN FRANCISCO ¡Precio especial!
» UBISOFT » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
La saga *Driver* vuelve al buen camino ofreciendo incontables horas de juego, desafíos y un gran online. NOTA 90

F-1 2013
» CODEMASTERS » 64,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un sueño para los amantes de la F-1: realista, con un gran sistema de control, todas las licencias, coches clásicos... NOTA 90

GRAN TURISMO 6
» SONY » 69,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
GT se despide de PS3 con una gran entrega que mantiene sus virtudes de siempre y añade importantes novedades. NOTA 91

GRID 2 ¡Precio especial!
» CODEMASTERS » 19,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
No sorprende como el primero y tiene algunos deslices técnicos, pero a la hora de conducir es de lo mejorcito. NOTA 90

LITTLEBIGPLANET KARTING ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1- 8 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Parecido a *ModNation Racers*, con un editor que da mucho juego, pero sin nada que haga revolucionaria su propuesta. NOTA 78

MOTOGP 13
» NAMCO BANDAI » 64,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Los amantes de las motos quedarán encantados con la licencia oficial y su gran control, aunque gráficamente... NOTA 79

MOTORSTORM APOCALYPSE ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un arcade que apuesta por la velocidad y el caos. Un título redondo, sorprendente y repleto de posibilidades. NOTA 92

NEED FOR SPEED RIVALS
» EA GAMES » 69,95 € » 1- 6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un espectacular y vibrante arcade de carreras en el que podremos ser tanto pilotos ilegales como policías. NOTA 88

RIDGE RACER UNBOUNDED ¡Precio especial!
» NAMCO BANDAI » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un "destructivo" arcade de carreras muy jugable y divertido. Gran multijugador pero le falta espectacularidad. NOTA 84

SBK GENERATIONS ¡Precio especial!
» MILESTONE » 19,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Los fans de la motos disfrutarán con este simulador y sus enormes opciones... Si perdonan sus pobres gráficos. NOTA 81

WRC 4
» MILESTONE » 39,95 € » 2-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un juego de rallies notable, aunque su flojo apartado gráfico le resta puntos. Aún así, los fans lo van a disfrutar. NOTA 76

SHOOT'EM UP

ALIENS COLONIAL MARINES
» SEGA » 39,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Los homenajes a la peli son lo más destacable de un título con fallos y que, jugando, no ofrece nada especial. NOTA 75

BATTLEFIELD 4
» EA GAMES » 69,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Aunque la campaña ha mejorado, lo mejor de este shooter bélico es su multijugador, pensado para jugar en equipo. NOTA 89

BIOSHOCK INFINITE ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter muy especial, con una trama sorprendente, gran ambientación y divertidísimo a la hora de jugar. NOTA 95

BORDERLANDS 2 ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Su mezcla de disparos y rol da de nuevo en el clavo, llegando a extremos delirantes. Juegazo imprescindible. NOTA 94

CALL OF DUTY GHOSTS
» ACTIVISION » 69,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un gran shooter bélico con espectacular puesta en escena y divertido desarrollo y multijugador. Pero no aporta nada. NOTA 87

CRYSIS 3 ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter subjetivo de imponente factura técnica pero que a la hora de jugar es muy parecido al anterior. NOTA 89

FAR CRY 3
» UBISOFT » 29,95 € » 2-14 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Lleno de posibilidades: disparos, exploración, vehículos, caza... El conjunto es completo y fresco, pese a sus fallos. NOTA 91

KILLZONE 3 ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Por calidad técnica, opciones, duración y diversión, es de los mejores shooters de PS3. Y con Move funciona de lujo. NOTA 91

METRO LAST LIGHT ¡Precio especial!
» THQ » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter atípico que concede tanta importancia a la trama como a la acción. Lástima de fallos en la IA... NOTA 82

PORTAL 2 ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un puzzle "disfrazado" de shooter que es una joya por diseño de niveles y jugabilidad. Divertido y muy original. NOTA 91

RAGE ¡Precio especial!
» BETHESDA » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un variado shooter subjetivo ambientado en un mundo abierto y postapocalíptico, bien hecho y divertido. NOTA 91

THE WALKING DEAD SURVIVAL INSTICT
» ACTIVISION » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Gustará a los fans más acérrimos de la serie, aunque su desarrollo es bastante lento y tienes fallos técnicos. NOTA 68

ambientados en un laboratorio



3

Quantum Conundrum

Cuando eres un chaval curioso y tienes un tío que es un científico chiflado, lo normal es que te salpique con uno de sus experimentos. Originales puzles basados en cambios dimensionales son la "salsa" de *Quantum Conundrum.*



4

Tiny Brains

No uno, sino cuatro animales de laboratorio protagonizan este puzzle descargable para PS3 y PS4. Cada uno tiene un superpoder y si jugamos solos podemos alternar su control a voluntad (y permite cooperar 4 personas online y offline).

MUSICALES



DANCESTAR PARTY HITS — ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-20 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Con el Move en la mano imita 160 coreografías en un juego de baile para Move limitado por el propio periférico. NOTA 75





GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK

» ACTIVISION » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Es el peor *Guitar Hero* de toda la saga. No aporta novedades de peso y la selección musical es muy floja y blandita. NOTA 70





JUST DANCE 2014

» UBISOFT » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Empuña tu Move y baila al ritmo de los mejores artistas actuales y clásicos. Tan limitado como siempre en PS3. NOTA 78



ROCKSMITH 2014

» UBISOFT » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si quieres aprender a tocar tu guitarra o bajo de verdad con tu PS3, éste es tu juego. Es mejor que el anterior. NOTA 85



SINGSTAR GRANDES ÉXITOS — ¡Precio especial!

» SONY » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si quieres cantar en castellano y no tienes ningún *SingStar*, píllalo. Los veteranos echarán en falta temas nuevos. NOTA 85

DEPORTIVOS



FIFA 14

» EA SPORTS » 69,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

EA Sports culmina su gran proyecto futbolístico en PS3 con otro simulador que mejora aún más lo visto en los anteriores. NOTA 94



FIFA STREET — ¡Precio especial!

» EA SPORTS » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un arcade de fútbol con más "chicha" de la esperada, pero sin renunciar a la diversión directa. Poco espectacular. NOTA 80



FIGHT NIGHT CHAMPION — ¡Precio especial!

» EA SPORTS » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Es el mejor simulador de boxeo de PS3. Si te va este deporte es lo mejor que vas a encontrar. Así de simple. NOTA 90



GRAND SLAM TENNIS 2 — ¡Precio especial!

» EA SPORTS » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Elige entre un control simulador o uno más arcade para disfrutar de un juego de tenis divertido y de calidad. NOTA 89

NBA 2K14

» 2KSPORTS » 59,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

La mejor saga de basket se gana otro anillo con un soberbio simulador que añade nuevos modos y equipos europeos. NOTA 94



PRO EVOLUTION SOCCER 2014

» KONAMI » 49,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un buen juego de fútbol que, un año más, no puede aspirar a las glorias de antaño. A ver si en la próxima generación... NOTA 83

SPORTS CHAMPIONS 2

» SONY » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

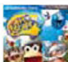
6 deportes para disfrutar con Move y en buena compañía. Es divertido, aunque parece más una "ampliación". NOTA 81

TOUR DE FRANCE 2013

» CYANIDE » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Buena opción para los fans del ciclismo, aunque sólo incluye el Tour de Francia y su apartado técnico es flojo. NOTA 70

VARIOS



APE ESCAPE — ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un sencillo juego para Move que no termina de explotar ni el mando ni el carisma de estos locos monos. NOTA 69



BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL + PULSADORES

» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor *Buzz!* de PS3, con 5.000 renovadas preguntas, opciones de personalización y un Online muy mejorado. NOTA 90



CATHERINE — ¡Precio especial!

» ATLUS » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una original aventura para adultos que obliga a responder preguntas incómodas y a resolver desquiciantes puzzles. NOTA 86



LITTLEBIGPLANET 2 — ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un soberbio plataformas con miles de opciones para crear niveles y juegos y descargarnos los de otros jugadores. NOTA 95



FARMING SIMULATOR

» FOCUS » 39,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador que "clava" con gran realismo todo lo que supone gestionar una granja con sus monótonas tareas. NOTA 65

PUPPETEER

» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un plataformas con momentos geniales y un original apartado artístico al que le falta ritmo y es demasiado corto. NOTA 84



RAYMAN LEGENDS

» UBISOFT » 44,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Rescata el espíritu de los plataformas 2D clásicos y los actualiza con un ritmo y una gracia que ya quisieran muchos. NOTA 91



SONIC GENERATIONS — ¡Precio especial!

» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un veloz y colorido juego de plataformas hecho por y para fans de Sonic. Si es tu caso, lo vas a disfrutar de verdad. NOTA 86



THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL — ¡Precio especial!

» SEGA » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un arcade "sobre raíles" que no inventa nada ni es muy vistoso, pero es entretenido sobre todo en compañía. NOTA 79

X-COM ENEMY WITHIN

» 2K GAMES » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

El mejor juego de estrategia de PS3 vuelve "renovado" con nuevos añadidos que hacen que parezca distinto. NOTA 88



ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1 **Gran Turismo 6** (N) — PS3 | SONY | VELOCIDAD



Gran Turismo 6 pisa fuerte en Japón, superando a valores seguros como son las versiones HD de *FFX y FFX-2*, los mechas de *Gundam* y los golazos de *Winning Eleven.*

2 **Final Fantasy X/X-2 HD Remaster** (N) — PS3 | SQUARE ENIX | ROL

3 **Shin Gundam Musou** (N) — PS3 | NAMCO BANDAI | ACCIÓN

4 **World Soccer Winning Eleven 2014** (↓) — PS3 | KONAMI | DEPORTIVO

5 **Drakengard 3** (N) — PS3 | SQUARE ENIX | ROL

EE.UU.

1 **GTA V** (↑) — PS3 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN



Los yankees siguen haciendo el "cabra" con *GTA V*, mientras que los dos shooters bélicos predominantes y dos de los mejores juegos deportivos, van a su rebufo.

2 **Call of Duty Ghosts** (↓) — PS3 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP

3 **NBA 2K14** (↑) — PS3 | 2K SPORTS | DEPORTIVO

4 **Battlefield 4** (=) — PS3 | EA GAMES | SHOOT'EM UP

5 **Madden NFL 25** (=) — PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO

EUROPA

1 **Gran Turismo 6** (N) — PS3 | SONY | VELOCIDAD



Gran Turismo 6 también ha adelantado a todos en las listas de venta europeas, superando a títulos del calibre de *FIFA 13, GTA V, Call of Duty: Ghosts* y *ACIV.*

2 **FIFA 14** (=) — PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO

3 **GTA V** (↑) — PS3 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN

4 **Call of Duty Ghosts** (↓) — PS3 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP

5 **Assassin's Creed IV Black Flag** (↓) — PS3 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN





GTA San Andreas sigue divirtiendo como el primer día.

1. GTA San Andreas
2. Metal Gear Solid
3. Castlevania SOTN
4. Silent Hill
5. Final Fantasy VII
6. Oddworld: Abe's Oddysee
7. Final Fantasy VIII
8. Front Mission 3 (N)
9. Crash Team Racing
10. Neo Contra (N)



A Mercury Steam le gustaría reiniciar *Contra*. Mientras se confirma, tenéis *Neo Contra* en PS2.

STORE

ACCIÓN

BIONIC COMMANDO REARMED 2
» CAPCOM » 14,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un arcade como los de antes, mitad plataformas, mitad acción repleto de secretos, jefes finales... Y con cooperativo. NOTA 86

CALL OF JUAREZ GUNSLINGER
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Ajustado precio para un shooter que funciona de lujo como juego de acción, con tiroteos directos y sin complicaciones. NOTA 86

CRYSIS
» EA GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter revolucionario en su momento que conserva muchas de sus virtudes pese a su "edad" y a los recortes. NOTA 87

DEAD NATION
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un divertido juego de acción en el que desde una vista aérea debemos masacrar zombis. Y con cooperativo. NOTA 82

DUNGEONS & DRAGONS: CHRONICLES OF MYSTARA
» CAPCOM » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una oportunidad perfecta para volver a disfrutar de unos arcades míticos que siguen siendo muy divertidos. NOTA 85

FAR CRY 3 BLOOD DRAGON
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Se basa en *Far Cry 3* y tiene las mismas mecánicas, pero su nueva estética y delirante desarrollo resultan refrescantes. NOTA 80

GUARDIANES DE LA TIERRA MEDIA
» WARNER » 14,99 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Batallas Online para hasta 10 jugadores en las que manejamos a personajes de ESDLA. Jugando solo es aburrido. NOTA 74

HARD CORPS: UPRISING
» KONAMI » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

8 frenéticas fases de acción y plataformas que gustarán sobre todo a los fans de los *Contra*. Es bastante difícil. NOTA 83

HOTLINE MIAMI
» DEVOLVER GAMES » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de acción atípico, tanto por su estética retro como por su planteamiento. Para los amantes de los retos distintos. NOTA 84

NARCO TERROR
» DEEP SILVER » 9,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Sin ser original, sabe entretener usando con criterio los "ingredientes" de los clásicos de la acción "ochentera". NOTA 75

ODDWORLD STRANGER'S WRATH
» JUST ADD WATER » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una pequeña joya descargable que te atrapará con su original propuesta y simpática puesta en escena. NOTA 90

SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO
» UBISOFT » 9,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego tipo "yo contra el barrio" con la estética de los 80: simpático, retro, profundo y con cooperativo para 4. NOTA 80

SUPER STARDUST HD
» SONY » 7,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Compatible con teles 3-D, es un matamarcianos clásico, naves, power ups, jefes finales, pero con gráficos actuales. NOTA 84

ZACK ZERO
» CROCODRILE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un juego que encantará a los que busquen plataformas, acción, puzzles y diversión directa. Y a un buen precio. NOTA 88

PLATAFORMAS

CASTLE OF ILLUSION
» SEGA » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un bonito plataformas que no da la espalda al clásico al que homenajea pero con un control bastante impreciso. NOTA 70

CLOUDBERRY KINGDOM
» UBISOFT » 9,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un plataformas 2D de simple desarrollo, que lo fía todo a la adicción de superar niveles dificilísimos. Y triunfa. NOTA 83

CONTRAST
» FOCUS » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un apartado artístico muy cuidado y un conjunto de muy buenas ideas que no llegan a desarrollarse. Una lástima. NOTA 73

DUCKTALES REMASTERED
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un plataformas con la divertida jugabilidad de los 8 bits, pero adaptado de verdad a las HD. Lástima que sea corto. NOTA 89

OUTLAND
» HOUSEMARQUE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas muy especiales en un mágico desarrollo en 2D con una estética realmente preciosista. NOTA 90

RAIN
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una aventura original, ensoñadora y con buenas ideas que se hace corta y facilona para el "jugador medio". NOTA 78

SPELUNKY
» SONY » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertido y difícil plataformas cuyos niveles 2D se van generando aleatoriamente con mucha funciones "cross". NOTA 75

THE CAVE
» SEGA » 12,99 € » 3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una prometedora aventura con plataformas y puzzles que falla por un desarrollo tedioso y puzzles irregulares. NOTA 78

THOMAS WAS ALONE
» CURVE » 7,49 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un buen plataformas/puzzle, que te divertirá con su planteamiento, historia y narración. Se hace un poco corto... NOTA 82

¿Y tú cómo puntuarías a...



Un gran simulador

Álex González

Pues a mí *Gran Turismo 6* me parece el mejor simulador de conducción que tiene la consola. Algún fallito tiene pero se le perdona con gusto (por lo menos yo). Su banda sonora es increíble (Daiki Kasho lo mejor), el sonido de motores es espectacular, los gráficos están muy pulidos... Perfecto. Y más completándolo con eventos y demás vía online, cosa que yo veo aceptable mientras sean gratis.

NOTA 90 No es ni mucho menos perfecto, pero los fallos se perdonan con gusto ante la cantidad de virtudes que tiene el juego.

El mejor *Gran Turismo*

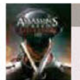
Antonio Revilla Lázaro

Desde mi punto de vista creo que ha sido el mejor *Gran Turismo*. Porque, seamos sinceros, las pruebas de 24, 6 y 4 horas eran un "coñazo". Y la selección de coches ha sido de lo mejor, aunque echo en falta varias marcas y modelos. Y el detallazo de la edición coleccionista, con ese milloncete y después la prueba del Red Bull junior... ¡Es la caña! Eso sí, espero que *GT7* sea diferente y mucho mejor.

NOTA 100 Espero que *Gran Turismo 7* sea aún mejor y que contenga un modo de recorrido libre como en *Test Drive* y algo de tuning.



AVENTURA



ASSASSIN'S CREED III LIBERATION HD ¡Nuevo!

» UBISOFT » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Es un juego correcto, pero no deja de ser un "port" de Vita. Las otras entregas están muy por delante de esta.



NOTA 71

GUACAMELEE!

» DRINKBOX STUDIOS » 12,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo.



NOTA 89

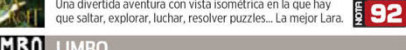
JOURNEY

» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una obra de arte hecha videojuego. Sin apenas argumento, te tocará la fibra sensible con su mensaje.



NOTA 90



LARA CROFT Y EL GUARDIÁN DE LA LUZ

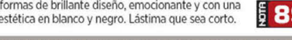
» SQUARE-ENIX » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una divertida aventura con vista isométrica en la que hay que saltar, explorar, luchar, resolver puzzles... La mejor Lara.

NOTA 92

LIMBO

» PLAYDEAD » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS



Un plataformas de brillante diseño, emocionante y con una original estética en blanco y negro. Lástima que sea corto.

NOTA 89



MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE

» LUCASARTS » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una puesta al día muy cuidada de una aventura gráfica memorable. E incluye la aventura original (en inglés).

NOTA 90



RESIDENT EVIL 4 HD

» CAPCOM » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores juegos de PS2 que divierte como entonces y ahora podemos jugar en PS3 con gráficos HD.

NOTA 93



THE WOLF AMONG US

» TELLTALE GAMES » 4,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Tras *The Walking Dead*, sus creadores nos ofrecen otra aventura en episodios inspirada en el cómic "Fábulas".

NOTA 88



TRINE 2

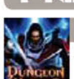
» FROZENBYTE » 11,25 € » 3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una gran mezcla de géneros que, sin sorprender como el primero, lo mejora en todo, desde gráficos a jugabilidad.

NOTA 90



ROL



DUNGEON HUNTER: ALLIANCE

» GAMELOFT » 12,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Unas 30 mazmorras para 4 héroes que quieran explorarlas y matar monstruos cooperando Online u Offline.

NOTA 84



MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES

» UBISOFT » 14,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una franquicia clásica que llega al Store con sus batallas estratégicas y novedades con respecto al original de DS.

NOTA 80

LUCHA



DARKSTALKERS RESURRECTION

» CAPCOM » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Otra puesta al día de un clásico de los 90. Añade las novedades típicas. Sólo para ultrafans de la saga.

NOTA 78

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

» CAPCOM » 19,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Divertido juego de lucha, que gustará tanto al fan de *Street Fighter* como al luchador ocasional. Pero se queda corto.

NOTA 73



STREET FIGHTER III 3RD STRIKE ONLINE ED.

» CAPCOM » 14,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un completo y exigente juego del lucha, para muchos el mejor 2D, que vuelve con importantes mejoras.

NOTA 89



TEKKEN REVOLUTION

» NAMCO BANDAI » GRATIS » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un buen juego de lucha con pocos modo y pocos personajes... Pero es que es gratis. Pruébalo, no pierdes nada.

NOTA 85

VARIOS



BRAID

» HOTHEAD GAMES » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Puzzles con un uso del tiempo magistral arropados por una apartado gráfico de gran belleza. Una pequeña joya.

NOTA 91



HOW TO SURVIVE

» 505 GAMES » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Sobrevive ante los zombis con esta propuesta "realista" de curioso planteamiento... Aunque se hace repetitivo.

NOTA 79



QUANTUM CONUNDRUM

» SQUARE ENIX » 10,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Bajo un más que atractivo precio se esconde un juego de puzzles original, ingenioso y con un diseño extraordinario.

NOTA 89



MINECRAFT ¡Nuevo!

» MOJANG » 18,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un "sandbox" puro y repleto de posibilidades que seducirá sobre todo a las mentes más creativas. Pruébalo.

NOTA 85



THE HOUSE OF THE DEAD 4

» SEGA » 7,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un gran arcade de disparos con sabor a clásico que gustará a los fans: divertido, con cooperativo, a buen precio...

NOTA 86



THE UNFINISHED SWAN

» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura corta, pero bellísima y original, con una historia que cala hondo. Para los que busquen algo diferente.

NOTA 85



TINY BRAINS ¡Nuevo!

» 505 GAMES » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un puzzle con buenas ideas que se disfruta más en cooperativo, aunque sus mecánicas terminan repitiéndose.

NOTA 68

Gran Turismo 6?

Envía tus valoraciones a www.facebook.com/revistaplaymania



Importantes avances



Cristian Raventós

Gran Turismo 6 es un gran simulador que ofrece una mejora gráfica importante, sobretodo el ciclo día-noche y que se puede quedar algo corto respecto a su antecesor a pesar de contar con la mayor variedad de pruebas del mercado. Echo en falta los daños, tanto mecánicos como de estructura. Me encanta el hecho de no tener función de rebobinado porque eso le añade dificultad.



NOTA 94 A pesar de lo que digan, *Gran Turismo 6* sí ofrece novedades importantes con respecto a su antecesor que merecen la pena.

La mejor despedida



Ángel Albarrán Gómez

Estamos ante la mejor despedida automovilística de PS3. *Gran Turismo 6* mejora los pequeños errores que tenía la entrega anterior, con lo que se convierte en el mejor simulador de velocidad que hay en consola. El ciclo horario, la cantidad de coches y circuitos, el realismo... Los pilotos virtuales están de enhorabuena, *GT6* sigue siendo el mejor referente que hay en el motor virtual.



NOTA 97 Su gran cantidad de coches y circuitos, el ciclo día/noche, las sensaciones y el realismo a la hora de conducir... Es el mejor.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN, MANDA TUS COMENTARIOS A NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK: www.facebook.com/revistaplaymania

ESTAMOS JUGANDO A...

1. **Minecraft** (N) — MOJANG | AVENTURA



Ya sólo con todas las opciones que ofrece *Minecraft* tenemos para todo el mes, pero también nos hemos "pulido" *Tiny Brains* y hay que acabar *MoF HD* para empalmarlo con *Castlevania: Lords of Shadow 2*.

2. **Tiny Brains** (N) — 505 GAMES | PUZZLE
3. **Contrast** (↓) — FOCUS | AVENTURA/PUZZLE
4. **Castlevania Mirror of Fate HD** (↓) — KONAMI | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **How to Survive** (↓) — 505 GAMES | ACCIÓN

VUESTROS FAVORITOS

1. **The Walking Dead** Temporada 2 (N) — TELLTALE GAMES | AVENTURA



Nos alegramos de que os gusten las aventuras de Telltale Games, porque además de *The Walking Dead* y *The Wolf Among Us*, están de camino *Tales from Borderlands* y otra de "Juego de Tronos".

2. **The Wolf Among Us** (↓) — TELLTALE GAMES | AVENTURA
3. **Guacamelee!** (↑) — DRINKBOX STUDIOS | AVENTURA
4. **Journey** (↓) — THATGAMECOMPANY | AVENTURA
5. **Castlevania Mirror of Fate HD** (↓) — KONAMI | AVENTURA



Mirror of Fate HD es el aperitivo perfecto antes de *Lords of Shadow 2*.



PS VITA

ASSASSIN'S CREED LIBERATION ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA 91

BATMAN ARKHAM ORIGINS: BLACKGATE
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una buena adaptación a las 2D de las habilidades del Caballero Oscuro. Lástima que se haga tan corto: 6-7 horas. NOTA 82

CALL OF DUTY BLACK OPS: DECLASSIFIED ¡Precio especial!
» ACTIVISION » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter que sólo gustará a los "talibanes" de la saga, porque hace agua en todo: duración, gráficos, control... NOTA 50

DEAD OR ALIVE 5 PLUS
» TECMO KOEI » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un buen juego de lucha que aporta novedades con respecto a lo visto en PS3. Hay mejores opciones en PS Vita. NOTA 80

DRAGON'S CROWN
» NAMCO » 41,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER. NOTA 93

EPIC MICKEY: EL RETORNO DE DOS HÉROES
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas entretenido aunque repetitivo que luce muy bien en Vita y que se disfruta más jugando a dobles. NOTA 80

FIFA 14
» EA SPORTS » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un juego de fútbol más que notable, idéntico al del año pasado pero actualizado. Si ya tienes algún FIFA en Vita... NOTA 80

GRAVITY RUSH ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 12 AÑOS
Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA 90

INVIZIMALS: LA ALIANZA
» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Gracias a la cámara de PS Vita y la realidad aumentada podremos capturar a docenas de nuevos invizimals. NOTA 84

KILLZONE MERCENARY
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente. NOTA 90

LEGO MARVEL SUPERHEROES
» TT GAMES » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Divertido y simpático como todos los LEGO, pero con los "recortes" de las portátiles; no hay multi, fallos técnicos... NOTA 84

LITTLEBIGPLANET ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA 91

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 18 AÑOS
Dos excepcionales aventuras de PS2 muy bien adaptadas a Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA 92

NINJA GAIDEN SIGMA 2 PLUS
» TECMO KOEI » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una notable adaptación del beat'em up de PS3, con un desarrollo largo y desafiante, pero sin apenas novedades. NOTA 80

PERSONA 4: GOLDEN
» ATLUS » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA 92

RAGNAROK ODDYSEY
» GAME ARTS » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un juego de cacerías de bichos, largo y tipo *Monster Hunter*, aunque es más repetitivo y simple que el de Capcom. NOTA 79

RESISTANCE: BURNING SKIES
» SONY » 29,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA 82

SLY COOPER LADRONES EN EL TIEMPO
» SONY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Divertido de principio a fin, como el juego de PS3, y además aprovecha todas las posibilidades de PS Vita. NOTA 89

SOUL SACRIFICE
» SONY » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una grandiosa aventura de acción a lo *Monster Hunter*. Lo supera en ciertos aspectos gracias a sus originales ideas. NOTA 93

STREET FIGHTER X TEKKEN
» SONY » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un grandioso juego de lucha muy bien adaptado a la portátil de Sony. Si te gusta el género, no te lo pienses. NOTA 92

TEARAWAY
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto. NOTA 84

TERRARIA ¡Nuevo!
» 505 GAMES » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
No gustará a todos, pero ofrece un mundo lleno de opciones para mentes creativas. Como *Minecraft*, pero en 2D. NOTA 83

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3
» CAPCOM » 44,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un gran juego de lucha, tan vistoso y jugable como en PS3, que aprovecha bien las posibilidades de Vita. NOTA 90

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una genial aventura, más larga que las de PS3, muy rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA 93

WIPEOUT 2048 ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA 89

3 razones para tener... Terraria

Play ¡El juego del mes!



1. UN MUNDO LLENO DE POSIBILIDADES. *Terraria* llega a PS Vita conservando todas las opciones de PS3. El único límite lo pones tú y tu imaginación.

2. EXPLORA, LUCHA... Explora el mundo que te rodea y obtén recursos para construir lo que quieras... y defiéndete de los continuos ataques de las criaturas.

3. BIEN ADAPTADO A PS VITA. La interfaz está bien adaptada y se aprovechan las particularidades de Vita. Sus pixelados gráficos lucen bien.

LOS + VENDIDOS PSVITA

DEL 1 AL 31 DE DICIEMBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME



FIFA 14 recupera el liderato de la lista.

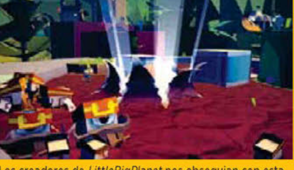
1. FIFA 14 (sube)
2. Invizimals: La Alianza (baja)
3. LEGO Marvel Superheroes (=)
4. Las aventuras de Tadeo Jones (N)
5. COD: Black Ops Declassified (sube)
6. Assassin's Creed Liberation (sube)
7. WRC 4 (sube)
8. MotoGP 13 (baja)
9. Killzone: Mercenary (baja)
10. Batman Arkham Origins Blackgate (baja)

LO MEJOR DE PS VITA



VUESTROS FAVORITOS

1. **Tearaway** (=) — SONY | PLATAFORMAS



Los creadores de *LittleBigPlanet* nos obsequian con esta pequeña joya en PS Vita que muchos de vosotros sabéis apreciar. Buena prueba de ello es que sigue liderando el ránking de vuestros juegos favoritos en la portátil.

2. **LEGO Marvel Superheroes** (N) — WARNER | AVENTURA DE ACCIÓN
3. **Dragon's Crown** (sube) — ATLUS | BEAT'EM UP
4. **Rayman Legends** (sube) — UBISOFT | PLATAFORMAS
5. **Soul Sacrifice** (sube) — SONY | AVENTURA DE ACCIÓN

PS4	PS3			PSVITA



Tomb Raider Definitive Edition



Dragon Ball Z: Battle of Z



Injustice Gods Among Us Ultimate Edition



Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 3 Fullburst



Dragon Ball Z: Battle of Z

¡5 euros de ahorro!

en cada uno de estos juegos

¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

- EN LA TIENDA: Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de doscientas tiendas GAME-CentroMAIL que hay en España. Si quieres saber cuál es tu GAME-CentroMAIL más cercano consulta **www.game.es**



CUPÓN DESCUENTO

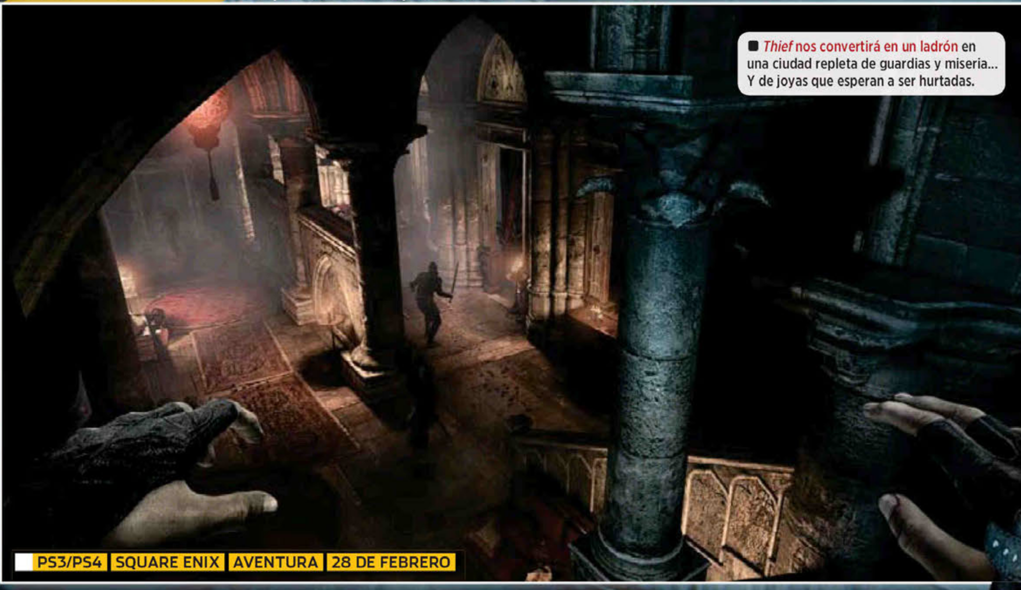
- Oferta no acumulable a otras promociones de GAME-CentroMAIL.
- Oferta válida hasta el 14 de febrero de 2014.

PRODUCTO	Código de barras
Tomb Raider Definitive Edition PS4	
Dragon Ball Z: Battle of Z PS3	
Injustice Gods Among Us Ultimate Edition PS3	
Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 3 Fullburst PS3	
Dragon Ball Z: Battle of Z PS VITA	









Thief nos convertirá en un ladrón en una ciudad repleta de guardias y miseria... Y de joyas que esperan a ser hurtadas.

PS3/PS4 | SQUARE ENIX | AVENTURA | 28 DE FEBRERO

Thief

CIERRA PUERTAS Y VENTANAS: EL **MAESTRO LADRÓN** HA VUELTO

Los creadores del genial *Deus Ex Human Revolution* ya tienen casi a punto su nuevo título, una puesta al día de *Thief*, una saga de aventuras subjetivas que apareció casi en exclusiva en PC (salvo una entrega en la primera Xbox) y que nos pone en el pellejo de Garrett, un experto ladrón que usa las sombras y el sigilo como principales aliadas para hacerse con los objetos más lujosos.

En esta ocasión la aventura volverá a desarrollarse en Ciudad, una urbe de aspecto steampunk que recuerda al Londres victoriano, donde gobierna con mano de hierro el Barón y su guardia. La pobreza y la miseria se siente en las calles y por eso aparece una voz crítica, Orion, que insta cada vez más al pueblo a la revuelta. En este contexto surge un problema más: la tenebra, una extraña enfermedad que se instala en las mentes de la gente. Como veis, la historia promete, pero además nos dejará muchas sorpresas...

En este marco general hemos podido jugar los 4 primeros capítulos de la aventura en su versión para PS4 y, no vamos a negarlo, nos ha gustado. Y mucho. Porque *Thief* promete ser un juego diferente y con una cuidada atmósfera. Para empezar, huirá de algunas convenciones, como recuperar la salud automáticamente (tendremos que recoger ítems como comida). Tampoco será un juego "evidente": nos obligará a escuchar conversaciones ajenas para conseguir información extra (como ubicación de alguna joya susceptible de ser "mangada"), escudriñar documentos para localizar contraseñas o pistas y, a menudo, no nos dirá qué hacer o cómo hacerlo (incluso para superar algunos puzles). De hecho, siempre tendremos más de un camino o sistema para cumplir el objetivo, lo que hará que *Thief* sea muy rejugable. Además, el combate siempre será el último recurso, ya que Garrett no es un luchador... Todo en un mundo oscuro, oprimente, duro y cruel (veremos incluso una cadena en la que se tratan los cadáveres como mercancía), que te atrapará a poco que te dejes llevar por su cuidada historia...

Lo que hemos visto en PS4 promete, en especial la recreación de la ciudad (callejones oscuros, repletos de pobreza y suciedad...), junto con unos grandiosos efectos de luz. Un juego con un planteamiento diferente que encantará a quienes huyan de tanto clon.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Una aventura que puede recordar a *Dishonored*, por ritmo y estilo de juego, aunque con una historia y una personalidad propia. A nosotros estas primeras horas nos han gustado bastante...







Podremos hurtar carteras, forzar cajas fuertes, buscar mecanismos ocultos… Y "concentrarnos" para ver ítems ocultos.

Garret puede mejorar su arsenal (comprando mejoras, munición y más herramientas) como sus habilidades (con los puntos de concentración).

Misiones de robo opcionales, notas y documentos para encontrar… Ciudad estará plagada de cosas para hacer.

***Thief* supone un soplo de aire fresco, un juego que huye de convencionalismos para meternos en el pellejo de un sigiloso ladrón capaz de llevar a cabo peligrosos hurtos sin ser detectado.**

SE PARECE A…

La referencia más clara son los *Thief* de PC, pero en consola también hay experiencias similares. La más clara es *Dishonored* (en ambos potenciamos las habilidades de los protas), que comparten tipo de ambientación y estilo de juego (sigiloso). *Deus Ex* también ofrece múltiples rutas y enfoques para un mismo objetivo. Y los assassins también actúan en sigilo…

DISHONORED

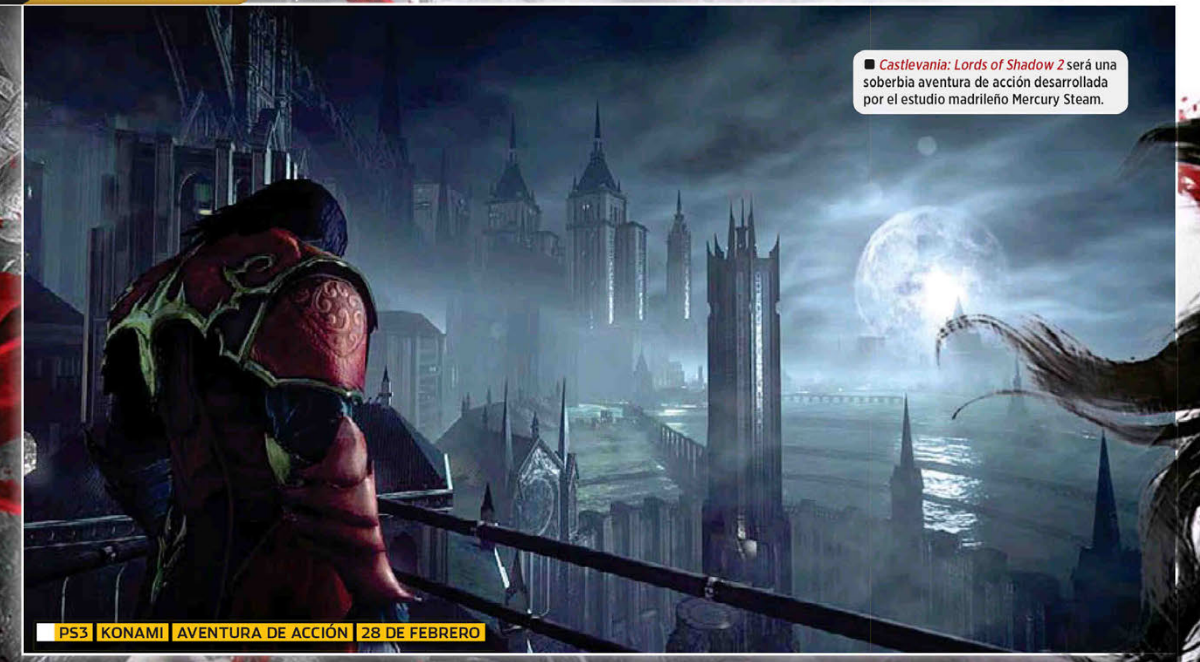
Fue uno de los grandes juegos de 2012, un título que le debe más a los *Thief* originales que a la inversa. Aunque tenía muchos más toques fantásticos…

SERIE ASSASSIN'S CREED

El sigilo preside cada uno de sus actos, aunque pueden hacer uso de la acción, como Garrett. También comparten estética (con capucha), arco…

UNA **HISTORIA** REPLETA DE PERSONAJES CARISMÁTICOS…

El juego nos convertirá en un ladrón sin escrúpulos (aparentemente), que trabajará por encargo para un montón de pintorescos personajes, como Basso (le encargará trabajos opcionales) o la reina de los mendigos (izquierda). Y, por supuesto, también habrá una buena ración de villanos, como el alguacil (derecha). Todos tendrán algo en común: un soberbio y cuidado doblaje al castellano.



Castlevania: Lords of Shadow 2 será una soberbia aventura de acción desarrollada por el estudio madrileño Mercury Steam.

PS3 | KONAMI | AVENTURA DE ACCIÓN | 28 DE FEBRERO

Castlevania Lords of Shadow 2

LA CULMINACIÓN DE UN RENACIMIENTO ETERNO

Una de las mejores pruebas de que a PS3 le queda mucho por ofrecer en este 2014 es *Castlevania: Lords of Shadow 2*. Si en su primera entrega Mercury Steam consiguió devolverle todo el esplendor y el prestigio perdido (en las consolas de sobremesa) a esta legendaria serie de Konami, con esta secuela el estudio madrileño se corona como uno de los grupos de desarrollo más punteros a nivel internacional. Y es que *CLOS2* está a la altura de producciones tan importantes como *God of War* o *Uncharted*. ¿Creéis que estamos exagerando? Nosotros ya hemos podido jugar las primeras 4 horas y ya nos atrevemos a decir que estamos ante el primer imprescindible de 2014, al menos en lo que a PS3 se refiere.

Si aún no habéis jugado al primer *CLOS* y no queréis "reventaros" la gran sorpresa del juego, mejor que dejéis de leer en este punto. *Lords of Shadow 2* comenzará justo donde lo dejó el anterior con un Dracul consumido y solo, apartado del mundo, recordando en su memoria tiempos de gloria pasados. Y si habéis jugado a la demo incluida en *CLOS: Collection*, sabréis como arranca esta secuela: con el vampiro sentado en su trono viendo como la Hermandad de la Luz asedia su castillo. Y es precisamente Zobek, su antiguo compañero de la Hermandad (y ahora enemigo) el que le pone al corriente de la nueva amenaza se cierne sobre ellos: Satán está preparando su regreso a la Tierra. Y, por supuesto, tiene cuentas pendientes con Dracul... Pero tras varios siglos de inactividad, Dracul está exhausto, sin energía, sin vida. Para afrontar este reto debe ponerse al día... empezando por el mundo que le rodea. Y es que el juego se ambientará en el presente, algo poco explorado en la saga más allá de algunas entregas de Nintendo DS. Además de tener que lidiar con un entorno que le resulta extraño, Dracul tendrá que ir haciéndose más fuerte, consiguiendo poco a poco las armas con las que tendremos que derrotar a los esbirros de Satán (Látigo de Sangre, Espada del Vacío, Garras del Caos...) y sus poderes, como poseer a ciertos enemigos o transformarnos en rata de forma temporal. Algunos de estas habilidades están muy orientados al sigilo, lo que nos lleva a pensar que en esta entrega ganará importancia, añadiendo todavía más variedad a un desarrollo que conjugará con maestría puzles, plataformas y acción (por cierto, no hemos visto "quicktime events", aunque esto puede ser debido al nivel de dificultad), en una aventura tremendamente cuidada en todos los sentidos y que durará más de 20 horas. Que ganas de pillarla...

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Como Dracul, estamos deseando hincarle el diente a esta soberbia y variada aventura de acción que va a poner el broche de oro a la resurrección de una de las franquicias más míticas de Konami. ¡Y sus artífices son españoles!







■ CLOS2 desarrolla en el presente. Si acabaste el primero ya sabes quien lo protagoniza.

■ El sistema de control está más pulido. Contaremos con distintas armas, poderes, 6 reliquias...

■ Habrá momentos de sigilo, sobre todo ante los Golgoth, mitad humano, mitad máquina.

SE PARECE A...

Evidentemente, su principal referente es el primer *CLOS*, aunque esta secuela será aún más variada y técnicamente superior, mucho más fluida y con una dirección artística aún más cuidada. Además, os recomendamos que juguéis antes *Mirror's of Fate HD*, que hace "de puente". Y su desarrollo y niveles de producción son equiparables al de un *God of War*.

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW

Como toda buena secuela, parte de los mimbres jugables del anterior, pero mejorando todos y cada uno de sus apartados (sobre todo técnicamente).

GOD OF WAR ASCENSION

Su desarrollo, la forma de mejorar al protagonista... recuerdan a los *GoW*, aunque también hemos visto cosas del último *DmC*, de los *Darksiders*...

***Castlevania: Lords of Shadow 2* no sólo va a continuar de forma magistral la excelente primera entrega, sino que se va a convertir en el primer imprescindible de 2014 en PS3.**

■ Lucharemos contra jefes finales gigantescos y también habrá "bosses" intermedios.

UNA SECUELA QUE TE CHUPARÁ LA SANGRE...

CLOS2 ofrecerá un salto técnico importante con respecto a la primera entrega, sobre todo en términos de fluidez. La cuidada dirección artística deja unos escenarios aún más detallados, gigantescos y vistosos, tanto en la ciudad como en el interior del castillo. Y eso por no hablar de los efectos de luz (de lo mejor de esta generación), o de las animaciones, de la mayor expresividad de los personajes...

La historia de Final Fantasy

I Parte

Con la saga *Final Fantasy* se podría escribir más de un libro, así que le dedicaremos dos entregas, empezando eso sí, por el principio de los principios...

Concentrar la historia de una saga con más de 60 juegos a sus espaldas (entre entregas numeradas, secuelas y spin offs) y más de 100 millones de copias vendidas en unas pocas páginas es prácticamente imposible. Vamos a intentarlo, ciñéndonos a PlayStation, pero sin olvidarnos de una serie de hechos que son clave para entenderlo todo y que merece la pena repasar.

Square, la compañía que alumbró la saga, nació oficialmente en 1983, gracias a Mashashi Miyamoto, hijo del dueño de Den-Yu-Sha, una compañía de postes eléctricos. En un principio, Square se fundó como una división de software de Den-Yu-Sha, pero pronto Mashashi vio las posibilidades que se abrían en el mundo del videojuego. Es más, incluso pensó que la forma "normal" de trabajar en la industria del videojuego en aquel momento, es decir, con una única persona para todo, desde escribir el código a los gráficos, la música e incluso la historia, no era la correcta. Por eso, ya desde sus primeros títulos, Square contó con especialistas en cada campo.

Esta visión suya fue la que hizo posible, en 1983, que ingresaran en la compañía dos figuras que iban a ser clave en el futuro de Square: Hironobu Sakaguchi, un estudiante de ingeniería eléctrica que optó por abandonar la universidad y probar suerte en la industria del videojuego, e Hiromichi Tanaka, su compañero en la facultad. Ambos entraron "a tiempo parcial" en Square y durante sus primeros años crearon las dos entregas de *The Death Trap* para el ordenador NEC PC-8801.

En esta primera etapa, Square tenía planificado programar sólo para ordenadores, pero viendo el éxito de Famicom en 1985, se replantearon su estrategia y a finales de 1985 lanzaron la adaptación de *Thexder*, un juego de tiros, mechas y naves de Game Arts que Square revisitó hace relativamente poco en PSP. Desde ese lanzamiento, alternaron desarrollos tanto para ordenador como para Famicom (y su sistema de discos), hasta que en 1986 Square se independizó de Den-Yu-Sha.

Aunque es cierto que en esa época encadenaron una serie de títulos irregulares, como *King's Knight* o *3-D WorldRunner*, que no funcionaron en ventas, Square no estaba en números rojos ni en peligro, a pesar de lo que se dice en los mentideros de Internet. *Final Fantasy* no fue la última apuesta de la compañía. Fue el propio Sakaguchi, cansado de los fracasos y de un trato "desigual" dentro de Square (el trabajaba con un grupo reducido, de 7 personas,

Hironobu Sakaguchi

Por él existe *Final Fantasy*. Fue el padre del primero y ha estado al frente de la mayoría. Su máxima es no guardar nada, esforzarse para dar lo mejor en cada entrega. Salió de Square durante el desarrollo de FFXI, tras varias decisiones desafortunadas (como la peli "FF The Spirits Within"). Fundó Mistwalker, donde produjo grandes RPG para Xbox 360, como *Lost Odyssey*.

Square fue en sus orígenes la división de software de una compañía de postes eléctricos. Muchas cosas han cambiado...

La evolución de la serie



FFI. Diferencia ya entre magia blanca y negra, la elección de un equipo de 4 personajes para toda la aventura, seis clases (luchador, ladrón, magos...).



FFII. Introduce algunos personajes recurrentes como Cid, los Chocobos... Sustituye los puntos de EXP por un sistema basado en la actividad.



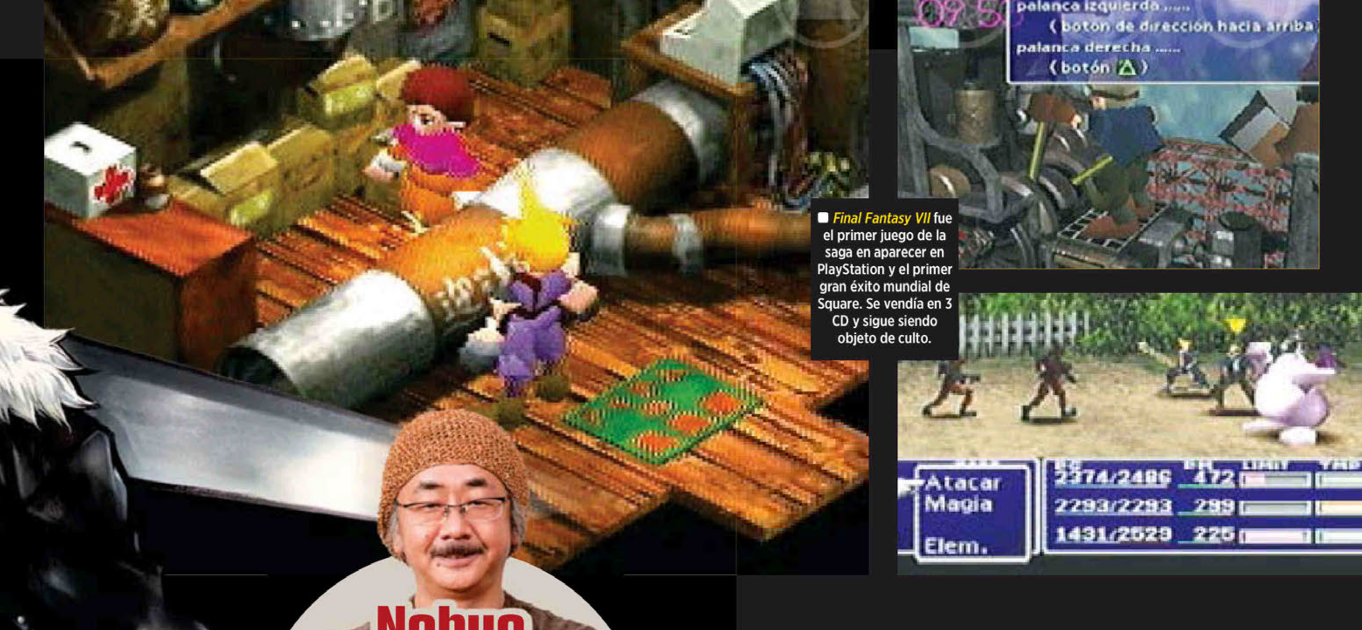
FFIII. Incluyó comandos específicos para casi todas las clases (como robar para los ladrones). Introduce las invocaciones de criaturas.



FFIV. Introdujo el sistema de combate en tiempo activo (ATB), el viaje por el mapa gracias al modo 7 de SNES (incluso a bordo de vehículos).



FFV. Profundizó en las clases y ofreció gran libertad para configurar a los héroes. Refina el ATB: se sabe qué personaje tiene el siguiente turno.



■ *Final Fantasy VII* fue el primer juego de la saga en aparecer en PlayStation y el primer gran éxito mundial de Square. Se vendía en 3 CD y sigue siendo objeto de culto.

frente al de 20 de su compañero Hiromichi), el que se autocolocó en una encrucijada: o conseguía un éxito o abandonaba la industria del videojuego para regresar a la universidad. Así, como reflejo de la situación personal de Sakaguchi, nació *Final Fantasy*, su fantasía final.

Su desarrollo tampoco fue sencillo, al menos durante los primeros compases. Era un juego complejo para la época y dentro del equipo hubo tensiones, celos con el otro equipo... Por si fuera poco, la prensa, a excepción de la revista Famitsu, tampoco le hizo mucho caso: *Dragon Quest* ya era toda una institución y pocos querían perder el tiempo con otro RPG que intentaba quitarle el puesto. Por si esto fuera poco, a Sakaguchi le esperaba otra dificultad más. A medida que avanzaba el desarrollo, él estaba cada vez más convencido de que iba a ser un éxito, pero en Square no lo terminaban de ver claro. Por eso, en principio solo iban a fabricar 20.0000 copias del juego, lo que prácticamente eliminaba cualquier opción de crear una secuela. Pero Sakaguchi insistió, Square le concedió el beneficio de la duda y al concluir el desarrollo se fabricaron el doble de copias... que literalmente volaron de las tiendas. Incluso se llegó a lanzar también para el exitoso MSX. Desde ese momento, *Final Fantasy* se convirtió en la propiedad intelectual más importante de Square.

Nobuo Uematsu

Él solito" ha compuesto toda la partitura de *FFI* hasta *FFIX*. Para *FFX* contó con la ayuda de otros dos compositores, y gradualmente, fue implicándose menos en las bandas sonoras de *FF*. En 2004 dejó Square y ha colaborado puntualmente para realizar, por ejemplo, el tema central de *FFXII*. Después colaboró también con Sakaguchi en Mistwalker y tiene un grupo The Black Mages, donde interpreta sus composiciones de *FF* con un tono más rockero.

***Final Fantasy* dejó dos entregas más en Famicom** que, por avatares del destino, se quedaron exclusivas del país del Sol Naciente hasta 2003, año en el que llegaron a Europa gracias a la primera PlayStation. Pero, aunque no pudimos disfrutarlas en su momento, el primer *Final Fantasy* marcó el camino a seguir y sus secuelas ya presentaron algunas de las señas de identidad que quedaron marcadas a fuego y que se han repetido en el resto de entregas numeradas. La más importante es que cada juego es independiente. No se heredan personajes, ni historias, ni universos... nada. Sólo se mantienen los altos niveles artísticos, algunos elementos jugables y argumentales (como la presencia de cristales en las primeras entregas) y el resto se prepara partiendo de cero. La idea es que sus creadores "se vacíen" a la hora de hacer cada nueva entrega, que no se guarden nada para el siguiente juego y así se exijan más a sí mismos de cara al siguiente proyecto. Así con las primeras cinco secuelas se fueron introduciendo tramas más complejas, habilidades específicas para cada clase, invocaciones, mejores composiciones musicales... En definitiva, se fueron puliendo más y más las principales piezas del RPG de Square para llevar el género más lejos con cada nueva entrega.

Yoshitaka Amano

Fue el responsable de la parte artística de la saga, de imaginar y crear todo el arte para inspirar a los grafistas a la hora de crear el universo de cada *FF*. Su trabajo fue clave en las 6 primeras entregas (diseñó hasta las carátulas, los logos...). Luego fue reemplazado por otros diseñadores, aunque sigue realizando los logos y, de forma ocasional, arte de apoyo.

Lo gracioso del asunto es que los primeros seis juegos de la saga *Final Fantasy* habían aparecido en las consolas de Nintendo: los tres primeros en Famicom (NES) y los tres siguientes en Super Famicom (SNES en Occidente). La relación entre Square y Nintendo estaba marcada por el éxito y, de hecho, corría la "creencia" de que las consolas que triunfaban en el mercado japonés eran aquellas en las que se lanzaban los nuevos *Final Fantasy*. Así pues, tras tantos éxitos juntos, *Final Fantasy VII* se comenzó a planificar en 1994, inicialmente como cuarto juego para Super Nintendo. Pero el proyecto fue creciendo y se desplazó para la siguiente generación. Muchos daban por hecho que sería para la nueva máquina de Nintendo, bautizada como Ultra 64. »



FFVI. Fue un punto de inflexión. La narrativa se cuidó mucho más, técnicamente se exprimió al máximo la potencia de SNES y se mejoraron todas las facetas jugables. Para muchos es el mejor *FF*.



FFVII. Con el CD se introdujeron muchas escenas de vídeo, personajes poligonales, fondos pre-renderizados, una mejor BSO, un mundo más grande, detallado y con más cosas para hacer.



FFVIII. Fue la primera entrega en incluir un tema cantado y personajes más "reales" (en lugar de bajitos y cabezones). Eliminó los puntos de magia. Introdujo un juego de cartas, el Triple Triad.



FFIX. Regreso a la ambientación fantástico medieval, rescatando, por ejemplo, los magos rojos o los dragontinos. Se introducen los ATE o Active Time Events (eventos en tiempo activo).



Final Fantasy VIII rompió con la estética "super deformed" de la saga y presentó por primera vez personajes proporcionados.

Que PlayStation usara CD en lugar de cartucho fue la clave para que *Final Fantasy* abandonara las consolas de Nintendo.

» Esa creencia incluso fue respaldada por una demo técnica, llamada *Final Fantasy VI: The Interactive CG Game* que Square mostró en la edición de 1995 del festival de animación SIGGRAPH y que mostraba una batalla jugable, en 3D, con personajes de *FFVI*. Esta demo corría sobre estaciones ONYX de Silicon Graphics, quienes, oh casualidad, se habían aliado con Nintendo para crear el centro neurálgico y gráfico de su nueva consola.

Pero lo cierto es que esa demo no dejaba de ser una prueba, una forma de plasmar hacia dónde quería ir Square en la nueva generación de consolas. De hecho, según ha comentado Hironobu Sakaguchi en alguna entrevista, el "problema" que tuvieron con *FFVII* es que fueron demasiado ambiciosos: querían escenas CG, fondos CG y que, de algún modo, ambos se integraran, sin cortes... y que incluso se pudiera manejar a los personajes durante algunos vídeos. En definitiva, querían hacer un juego con una cantidad de información brutal, imposible para los cartuchos de la época. Por esa razón apostaron por el CD.

Fue por aquél entonces cuando Sony apareció en escena con su primera PlayStation, que frente a los vetustos y caros cartuchos, ofrecía una mayor capacidad de almacenamiento a un precio más bajo. Llegados a este punto, no está de más recordar que Nintendo y Sony habían trabajado juntas en el pasado. Primero para dar forma al chip de sonido de Super Nintendo, y como parte de ese acuerdo, para crear una unidad lectora de CD que, además, cargara los cartuchos de SNES. Pero, pasado un tiempo, Nintendo recapacitó y pensó que el acuerdo favorecía a Sony de cara a explotar ciertos derechos y licencias, por lo que de forma unilateral, rompió el contrato y negoció con Phillips la creación de la unidad de CD. Fue un movimiento lógico, ya que Phillips era por aquel entonces el gran impulsor del concepto "multimedia" y trabajaba en el CDi, una de las primeras apuestas para llevar el CD al terreno del ocio digital más amplio.

Esta ruptura provocó la ira de Norio Ohga, el presidente de Sony en el año 1991. Dispuesto a tragarse su orgullo sin más, Ohga ordenó a un, por entonces desconocido, Ken Kutaragi que diseñara una consola capaz de competir con Nintendo. El caso es que el llamado "padre de PlayStation" consiguió dar forma a una consola muy versátil y muy atractiva para los desarrolladores, ya que era muy sencillo trabajar en ella y además contaba con el CD como sistema de almacenamiento, lo que resultó ser el mejor reclamo para atraer a la inmensa mayoría de compañías, como Namco, que fueron capaces de adaptar sus éxitos de los salones recreativos sin demasiado esfuerzo. Ahí están *Tekken* o *Ridge Racer* para dar fe de ello.

Yoshinori Kitase

Ha sido "la mano derecha" de Sakaguchi en Square durante su etapa más "gloriosa", donde se alcanzaron los éxitos más grandes. Empezó con *FFV*, en el que ayudó a Sakaguchi a escribir la historia. A partir de ahí, ha dirigido algunos de los *Final Fantasy* más importantes y laureados, como VI, VII, VIII y X. Sigue como productor de la serie.

Los 9 primeros protagonistas

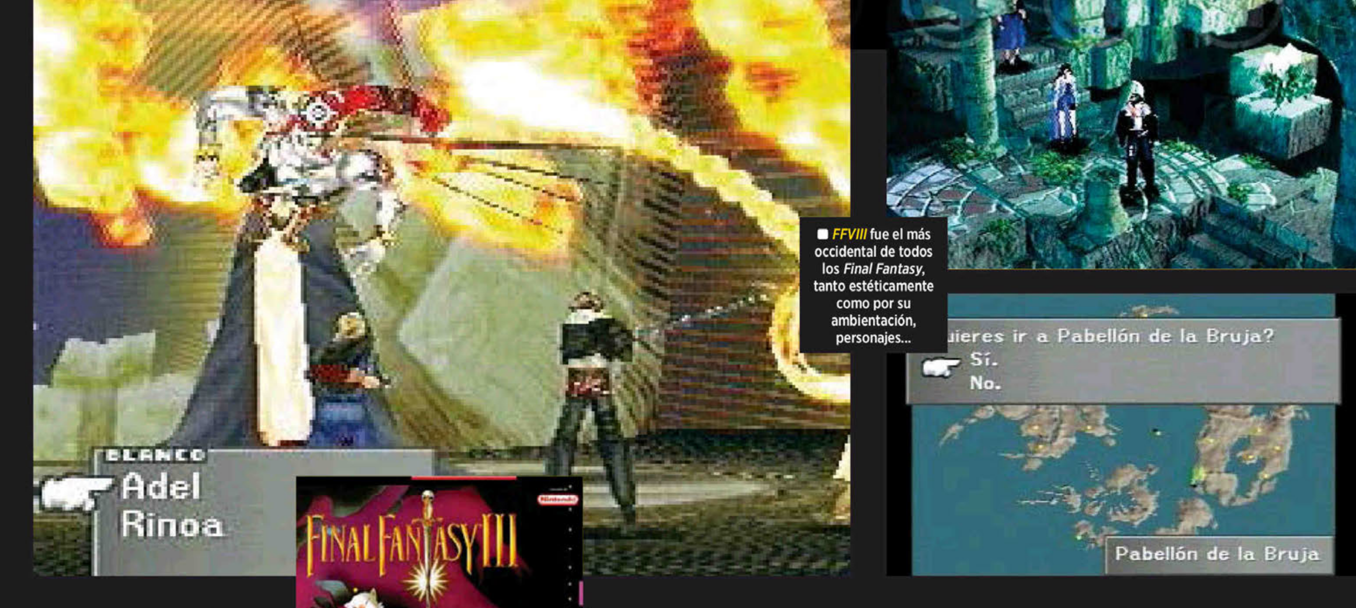
FFI Caballero de la Luz
Son 4 en total, sin nombre propio (salvo el que el jugador quiera darles) y surgen para acabar con el caos.

FFII Firion
Lidera un equipo de 3 personajes, al que se unen temporalmente otros 5. Deben detener al Emperador de Palamecia.

FFIII Luneth
Lidera un grupo de 4 huérfanos que intentan detener a Xande, quien quiere provocar el caos en el mundo...

FFIV Cecil Harvey
Es un caballero oscuro al servicio del reino de Baron, capitaneando su fuerza de élite, los Red Wings.

FFV Bartz Klauser
Un aventurero que, junto a otros 4 personajes (3 de ellos parte de nuestro equipo), debe acabar con Exdeath.



■ *FFVIII* fue el más occidental de todos los *Final Fantasy*, tanto estéticamente como por su ambientación, personajes...

Square tampoco pudo resistirse a los encantos de la nueva máquina, a su capacidad de sonido y, sobre todo, al formato CD, con el que por fin podían llevar a cabo los proyectos que tenían en mente, sin estar limitados por el espacio de almacenamiento. De hecho, desarrollar *Final Fantasy VII* llevó la forma de trabajar de Square aún más lejos. Se seguía trabajando como en los orígenes, es decir, con especialistas en cada área (guión, diseño, arte, sistema de combate...) pero llevado un paso más allá.

Como en anteriores entregas, se seguía un orden concreto: primero crear la historia, los personajes y el arte, para después crear el sistema de combate, el escenario, las escenas de vídeo... Todo, además, funcionando con un motor gráfico propio. *FFVII* complicó este esquema un poco más, ya que fue el primer juego de la compañía que contó con un equipo de más de 200 personas, unas proporciones mastodónticas que se convirtieron en la norma dentro de Square, sobre todo de cara a desarrollar las secuelas de la saga. Un colosal trabajo que se extendió a lo largo de 3 CD, con una banda sonora –comercializada aparte- que ocupó la friolera de 4 discos con más de 100 temas en total, sin olvidar cerca de 50 minutos de secuencias realizadas por ordenador (o CG) que, en muchos casos, se integraron con maestría durante el propio juego. En suma, el volumen de datos al que hacía alusiones Sakaguchi. En cualquier caso, el juego fue todo un éxito a nivel mundial, gracias en parte también al respaldo que Sony le dio en todos los territorios (fue la primera entrega de la saga que llegó traducida al castellano). Este respaldo le permitió vender nada más y nada menos que casi 10 millones de copias, convirtiéndose así en la entrega más exitosa.

Destrozos numéricos

No todas las entregas salieron de Japón, lo que provocó situaciones absurdas en el mercado americano. El primer *Final Fantasy* sí llegó a Estados Unidos, pero no las dos secuelas de NES. Esto provocó que *Final Fantasy IV* se vendiera como *FFII* y *FFVI* como *FFIII*, ya que *FFV* nunca se llegó a lanzar.

El desarrollo de la siguiente entrega, *FF-VIII*, comenzó en 1997, durante la traducción a otros idiomas de *FFVII*. Sakaguchi seguía volcado con la película, por lo que cedió la dirección de nuevo a Yoshinori Kitase, quien se vio arropado por otro mítico de Square, Shinji Hashimoto (que fue el productor) e Hiroyuki Ito, con el que diseñó el juego y el sistema de combate (Ito es reconocido como el creador del sistema ATB). La premisa desde el primer día era aunar ambientación futurista, fantasía y realismo. Y ahí entró en juego otro reconocido diseñador de Square, Tetsuya Nomura, quien había trabajado en la saga *FF* desde la quinta entrega. Él, junto con el director de arte Yusuke Naora, diseñó los primeros personajes "estilizados" de la saga, que fueron así la primera (que no única) ruptura con el estilo SD o Super Deformed (bajitos y cabezones) de anteriores entregas. Un elenco de personajes jóvenes, estudiantes para más señas y, hasta cierto punto "del montón", que podríamos ser tú y yo, pero que estaban destinados a un fin mayor. Todo en un mundo brillante, que fue diseñado intentando recordar a las grandes urbes occidentales, huyendo de casi toda reminiscencia japonesa, muy colorido y lleno de vida... Una ambientación que contrastara con la oscuridad y los tonos grises de anteriores entregas, como *Final Fantasy VII*. Se introdujo también la captura de movimiento para las CG (¿quién no recuerda la escena del baile?) y un juego de cartas, Triple Triad, ya que en Japón en aquél momento los juegos de cartas arrasaban. También tuvo su hueco para PocketStation, el periférico que quedó exclusivo de Japón y que era una especie de Memory Card con pantalla y botones, que además permitía disfrutar de minijuegos alejados de la consola. En el caso de *FFVIII*, el minijuego estaba protagonizado por Boko, un Chocobo. En Occidente solo se pudo jugar con Boko en la versión de PC.

Elementos recurrentes

Desde *FFII*, algunos elementos del juego son recurrentes, y aparecen en todos o en la gran mayoría de las entregas. Así, por ejemplo, siempre existe un personaje llamado Cid, los Chocobos y Moguris suelen estar presentes e incluso algunas invocaciones, como Ifrit o Bahamut.

Otro de sus principales hitos fue ser el primer juego de la saga en ofrecer un tema cantado, "Eyes on Me", interpretado por la cantante china Faye Wong. El single de la canción vendió en Japón más de 400.000 copias (parece una cifra ligado a *Final Fantasy*), convirtiéndose en la música de videojuego más vendida por aquellos tiempos. La BSO también tiene otros temas inolvidables, como el "FITHOS LUSEC WECOS VINOSEC" de una de las CG, que incluso fue utilizado en las olimpiadas de 2004 de Atlanta por el dueto de natación sincronizada de los EE.UU. »



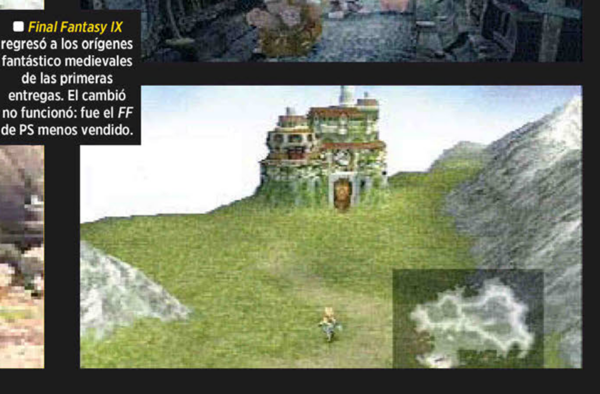
FFVI Terra Brandford
Es la primera fémina que asume el rol principal, una esclava mitad humana, mitad Esper, que luchará contra el Imperio que la esclavizó.

FFVII Cloud Strife
Un mercenario un tanto asocial, que no recuerda su pasado, pero que luchará contra la malvada corporación Shinra junto a otros 8 personajes.

FFVIII Leon Squall
Es un reservado miembro de los SeeD, la fuerza de élite de una academia militar, que se verá obligado a luchar contra el reino de Galbadia.

FFIX Yitán
Un ladronzuelo de la banda Tántalos, camuflada como un grupo de teatro. Su distraída vida cambiará cuando deba proteger a una princesa...





Final Fantasy IX regresó a los orígenes fantástico medievales de las primeras entregas. El cambió no funcionó: fue el *FF* de PS menos vendido.

FFVIII fue otro gran éxito de ventas, tanto en Japón como fuera de sus fronteras, acumulando casi 8 millones de copias vendidas (6 se vendieron durante los primeros 10 meses, fue el *Final Fantasy* que más rápidamente se vendió) y ocupa el tercer puesto en el ránking de los *FF* más vendidos.

Mientras se desarrollaba *FFVIII*, Square empezó a preparar también la siguiente entrega de la saga, *FFIX* que, como curiosidad, os diremos que se programó en Hawai. La planificación del juego comenzó en 1998, en julio. Hironobu Sakaguchi quería que el último juego de la saga en aparecer en PlayStation fuera un reflejo de los orígenes de la serie, algo de corte más medieval y "fantasioso", en parte también para responder a las "quejas" y peticiones de los fans que echaban de menos el espíritu original de *Final Fantasy*. De hecho, *FFIX* es para Sakaguchi el juego que mejor refleja su idea de lo que *Final Fantasy* debería ser.

Para *FFIX*, Sakaguchi quería firmar una historia más cercana y más comprensible, tras dos entregas con pasajes y conceptos algo más complicados (sobre todo en *FFVII*). Así, la historia de los personajes y su profundidad fue uno de los aspectos que más se trabajaron y cuidaron porque eran lo más importante en la historia. Su importancia era tal que incluso se introdujeron los llamados ATE (Active Time Events) o eventos en tiempo activo, que nos permitían activar misiones opcionales con personajes concretos para conocerlos un poco mejor. Es más, los protagonistas pertenecían a una clase concreta (ladrones, magos negros...) y no podían "salirse" de su papel ni podíamos personalizarnos a nuestro antojo, como sí pudimos hacer en las dos anteriores entregas. Algo que en cierto modo también era una vuelta a los orígenes.

El equipo conocía ya a fondo PlayStation, por lo que el desarrollo fue muy fluido... salvo por algunos aspectos. En primer lugar, el diseño de esta entrega era tan "rupturista" respecto a *FFVII* y *FFVIII* que los fans llegaron incluso a decir que se trataba de un FF Gaiden, es decir, una historia "secundaria"... Uno rumores que no sentaron nada bien y que Square se encargó de desmentir a finales de 1999. También se rumorea que Square modificó el final del juego un total de 7 veces, porque no estaba del todo conforme con el cierre de la historia. Rumores sin confirmar hubo muchos, pero lo que sí es cierto es que *FFIX* modificó su fecha de lanzamiento en Japón para no coincidir directamente con *Dragon Quest VII*, su principal rival.

La entrega más vendida

Final Fantasy VII acumula más de 9,8 millones de copias en todo el mundo. Fue el primer *FF* que consiguió en EE.UU. unas ventas similares a las de Japón y el primero en llegar en castellano. El segundo más vendido es *FFX*, con más de 8 millones y fue el primero en vender mejor en USA que en Japón.

Y Square hizo más cosas para intentar potenciar esta novena entrega y *Final Fantasy IX* se convirtió en el primer juego en utilizar el servicio PlayOnline (que pensaban estrenar apropiadamente ya en PS2 con *FFX*). Eso sí, al final este servicio sólo ofrecía una guía, con áreas de información complementaria a la guía oficial impresa. Para poner más carne en el asador, y aprovechando el éxito de la saga, también hubo promociones de todo tipo con Coca Cola, como una serie limitada de figuras con los ocho personajes principales.

A pesar de todos los esfuerzos de Square y de haber puesto en marcha todas estas acciones, *Final Fantasy IX* no consiguió el éxito que merecía. Fue el juego de la saga en PlayStation que peor vendió, acumulando "sólo" un total de 5,3 millones de copias vendidas en todo el mundo. Unas cifras por las que otras compañías todavía estarían dando saltos de alegría, pero que se quedó muy lejos de los dos títulos anteriores. Parecía claro que la saga había tocado techo en la generación de los 32 bits. Con la nueva consola de Sony ya perfilándose en el horizonte, la saga volvería a reinventarse, añadiendo novedades tanto técnicas como jugables que no siempre fueron entendidas por los fans, aunque sin duda volvió a cautivar a millones de jugadores de todo el mundo. Si queréis conocer el resto de la historia, tendréis que esperar al próximo número de Playmanía. Estas "fantasías" son muy, muy largas...

Motores propios

En la Games Developers Conference de 2008, Taku Murata, jefe de I+D de Square Enix, comentó que prefieren desarrollar sus propios motores gráficos y herramientas, como el Crystal Tools, base de los juegos de Fabula Nova Crystalis. O el Luminous Engine para la nueva generación. Eso no impide que también usen motores de terceros, como Unreal.

Los 5 enemigos finales más memorables



Kefka Palazzo (FFVI, PSone)
Pese a los años, sigue siendo una de las mejores batallas finales. Aunque para difícil, el combate del jefe de *FFV*.

Sefirot (FFVII, PSone)
Gracias a su katana, su melena blanca, su transformación final y algunas CG, Sefirot es el "malo" más carismático.

Artemisa (FFVIII, PSone)
Es la bruja que controla a Edea Kramer. Es la primera "mala", con permiso de la nube de la oscuridad de *FF3*.

Jetch (FFX, PS2)
Uno de los jefes más grandes (sólo le vemos en parte). Es una invocación de Braska, el verdadero malo del juego.

Omega (varios FF)
Las "Armas" (Omega, Ultima...), son enemigos ocultos endiablademente difíciles que fueron un añadido.



Género:
JUEGO DE ROL
Desarrollador:
SQUARE
Editor:
SQUARE ENIX

DISPONIBLE EN PS STORE
Precio:
9,99 €

JUGADORES **1** · INSTALACIÓN **1,3 GB** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **--**











VIAJE AL PASADO DEL **MEJOR ROL JAPONÉS**

Final Fantasy VII

Hubo un tiempo en que rol era sinónimo de juego japonés, de aventuras increíbles, de personajes inolvidables... Y *Final Fantasy VII* fue el cenit.

Hoy en día, *Fallout* y *Skyrim* son el referente de los juegos de rol, pero mucho antes de que llegaran, los RPG eran coto casi exclusivo de los japoneses. De entre todos ellos, en occidente, triunfó como ninguna otra la serie *Final Fantasy* y, en especial, esta entrega, la séptima, la primera que llegó a nuestro país traducida al castellano. Sólo así, miles de jugadores pudieron entender plenamente su trama, una deliciosa amalgama de fantasía y ciencia ficción que cautivó a toda la primera generación de jugadores PlayStation y que, hoy en día, aún sigue convenciendo y ofreciendo algunos de los mejores momentos de la historia de los videojuegos. ¿Quién no recuerda el desenlace de Aeris? Y ese es sólo un ejemplo...

Lo mejor de todo es que, pese a tener más de 15 años, *FFVII* sigue divirtiendo y encandilando. Su mezcla de escenarios pre-renderizados y personajes poligonales sigue siendo atractiva, sobre todo en una consola portátil (ya sea PSP o Vita) o una pantalla pequeña. Sus 16 años se notan en una pantalla FullHD, no nos vamos a engañar. Pero si le perdonas este anguloso y pixelado acabado, te sumergirás en un juego lleno de posibilidades, con minijuegos inolvidables (¿conseguir un Chocobo dorado?), lugares y personajes que se han quedado grabados en nuestra memoria (¿Gold Saucer? ¿Tifa y Barret?). Eso sí, como buen J-RGP tiene todos los "defectos" del género en su época dorada, como una cantidad ingente de combates aleatorios, largas conversaciones y, en momentos puntuales, un desarrollo algo lento. Pero si le perdonas todo eso, podrás disfrutar de una experiencia atemporal, que sigue enamorando como el primer día y que puede comprarse en PS Store para recuperarla en tu portátil.

» ASÍ ES EL **MEJOR ROL** CON SABOR A **CLÁSICO**



1 **ROL NIPÓN.** Los combates son por turnos y repletos de posibilidades: equipar materia, invocar criaturas...



2 **DURACIÓN.** Su gigantesco mundo alberga muchísimos secretos y puede dar para más de 100 horas...



3 **MÚSICA.** Juega un papel central en la ambientación, con más de 100 brillantes composiciones de Uematsu.

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Daniel Acal Redactor Jefe.
David Villarejo Subdirector de Arte.

Colaboradores: Mercedes López, Lidia Muñoz, Francisco Javier Cabal, Daniel Lara, Juan Lara, David González, Rafael Aznar, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Borja Abadíe, Bruno Sol, Ruth Caravaca, Sara Fargas, Adonías.

FOTOGRAFÍA Asimétrica Taf

playmania@axelspringer.es

Edita



Director General **Manuel del Campo Castillo**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
Director del Área **Javier Abad**
Directora financiera y desarrollo de negocio **Úrsula Soto**
Directora de operaciones **Virginia Cabezón**
Director de desarrollo digital **Miguel Castillo**
Marketing **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Equipo comercial **Beatriz Azcona, Sergio Calvo, Daniel Gozlán, Mónica Marín, Noemí Rodríguez.**

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ªPlanta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: ROTOCOBRHI
C/ Ronda de Valdecarrizo, 13.
Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 4/2014

Printed in Spain

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.


Publicación controlada por OJD



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL 14 DE FEBRERO

» REPORTAJE Evolve

Elige si ser cazador o presa y asiste en primera fila a la evolución de los shooters subjetivos. Nosotros no nos lo queremos perder y viajaremos a Londres para verlo con nuestros propios ojos y contároslo con todo detalle.

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.



» REPORTAJE INFAMOUS SECOND SON

Es uno de los títulos más esperados de PS4. Un juego que promete empezar a exprimir la nueva consola y que va a sorprendernos en todos los aspectos. Como vamos a jugarlo en breve, el mes que viene os contaremos nuestras impresiones.



» ¡DE MUERTE! CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2

Os lo contaremos absolutamente todo sobre este juegazo de Mercury Steam que está a punto de reventar los circuitos de PS3.

» REPORTAJE LOS JUEGOS MÁS BUSCADOS

¿Sabíais que por un *The Legend of Dragoon* de PSone se llegan a pagar más de 100 euros? Pues el mes que viene os contaremos cuáles son los juegos más buscados (y más cotizados) por los coleccionistas...

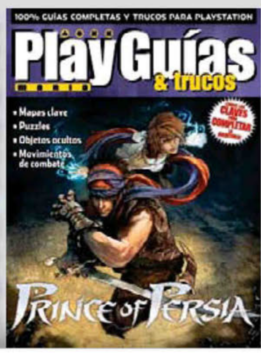


LAS MEJORES GUÍAS COMPLETAS EN FORMATO DIGITAL

Descarga en tu tablet, smartphone o PC /MAC las guías completas de los mejores juegos de PlayStation

Guías completas desde 0,89 €







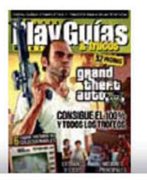
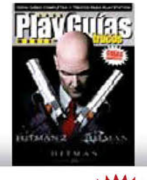
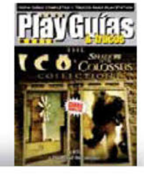




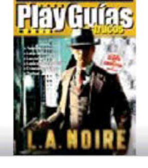








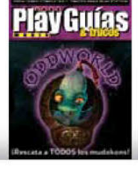


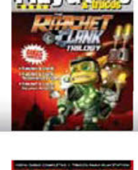




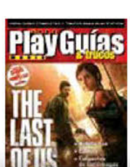




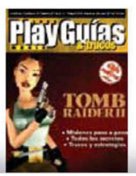














Guías disponibles

- Assassin's Creed
- Assassin's Creed III
- Assassin's Creed IV Black Flag
- Assassin's Creed Revelations
- Batman Arkham City
- Beyond: Dos Almas & Heavy Rain
- BioShock Infinite
- Burnout Paradise
- Call of Duty Black Ops II
- Call of Duty Modern Warfare III
- Castlevania Lords of Shadow
- Crash Bandicoot Colección
- Crisis Core Final Fantasy VII
- Darksiders II
- Dead Space Colección (1, 2 y 3)
- Devil May Cry Colección
- Dino Crisis Colección
- Diney Colección (Bichos, Toy Story 2, Atlantis)
- Driver
- Fear Effect Colección
- Final Fantasy VII
- Final Fantasy VIII
- Final Fantasy IX
- Final Fantasy X
- Final Fantasy X-2
- God of War Ascension
- God of War Chains of Olympus
- God of War Colección (1, 2 3)
- Gran Turismo 5
- GTA III
- GTA IV Complete Edition
- GTA San Andreas
- GTA V
- GTA Vice City
- GTA Vice City Stories
- GTA Liberty City Stories
- Hitman HD Collection
- ICO & Shadow of the Colossus
- InFamous Colección (1 y 2)
- Jak & Daxter Colección (1, 2, 3)
- Kingdom Hearts
- Kingdom Hearts II
- L.A. Noire
- Legend of the Dragoon
- LEGO Batman 2
- Maximo Ghost to Glory
- Maximo vs Army of zin
- Medal of Honor Colección
- Metal Gear Rising
- Metal Gear Solid
- Metal Gear Solid 2
- Metal Gear Solid 3
- Metal Gear Solid 4
- Metal Gear Solid Colección: 1, 2, 3
- Mortal Kombat
- Ni no Kuni
- Oddworld Abe's Oddysee
- Prince of Persia (PS3)
- Prince of Persia Colección
- Ratchet & Clank Colección
- Ratchet&Clank El Tamaño Importa
- Rayman 3
- Red Dead Redemption GOTY
- Resident Evil 4
- Resident Evil 5
- Resident Evil 6
- Resident Evil Code: Veronica X
- Silent Hill
- Silent Hill 2
- Silent Hill 3
- Silent Hill Collection: 1, 2, 3
- Silent Hill Homecoming
- Sly Raccoon
- Splinter Cell Trilogy
- Syphon Filter Logan's Shadow
- Tekken 5
- The Last of Us
- Tomb Raider (2013)
- Tomb Raider II
- Tomb Raider Chronicles
- Tombi 2
- Uncharted Colección (1, 2 y 3)
- Syphon Filter 3
- Vagrant Story
- ZOE HD Collection

Descarga GRATIS el App de Playmanía Guías & Trucos para iPad/iPhone
También disponible en Android descargando GRATIS el app de Pocketmags

Entra en www.pocketmags.com si deseas disfrutar de las guías en un PC o un Mac

Disponible en el App Store

pocketmags.com

GUÍA COMPLETA
Por los expertos de Playmanía

Play manía

GRAN TURISMO® 6
THE REAL DRIVING SIMULATOR

36 PÁGINAS

CONSIGUE EL 100% Y TODOS LOS TROFEOS

Mecánica • Consejos
Misiones • Eventos
Competiciones

Además
PÓSTER DOBLE





Sumario

Los mejores CONSEJOS para GT6

Para triunfar en *Gran Turismo 6* no es suficiente con que seas tan bueno como Fernando Alonso al volante. Necesitarás algo más. Debes tener conocimiento de mecánica, de marcas y modelos de coches, sus rendimientos, configuración, saber ahorrar e invertir tus créditos en los mejores coches en cada momento… No te agobies, que aquí estamos nosotros para ayudarte con estos consejos.

1 LOS PRIMEROS PASOS PARA EL PRINCIPIANTE

No te preocupes por cuál debe ser tu primer coche. *GT6* te obligará a adquirir del concesionario el Honda Fit RS ´10 1.

Sin necesidad de mejorar los componentes del Honda Fit RS ´10 podrás participar en todas las carreras de novato 2 para habituarte a la competición y ganar tus primeros créditos.

Si te cuesta ganar las carreras del nivel novato, mejora algunos componentes de tu Honda Fit RS ´10 pero sin pasarte de 450 PR. Si tampoco ganas así, más vale que repases las técnicas de conducción…

No gastes tus Créditos (CR.) y ahórralos. Si consigues todas las estrellas del nivel novato obtendrás el Renault Clio RS ´11, un coche más potente que el Honda Fit RS ´10 y muy fácil de conducir, con el que podrás participar en algunas de las carreras del modo nacional B con el que ganarás suficientes Créditos para lanzar tu carrera como piloto.

2 CLAVES PARA MEJORAR COMO PILOTO POR GT6

CONSEGUIR CRÉDITOS EN EL MENOR TIEMPO POSIBLE.

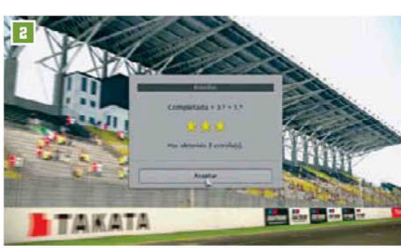
A base de talonario:
Entra en "tienda GT" y podrás conseguir hasta 7.000.000 Cr´s por 49,99.€.

Compite todos los días: 3 Si todos los días dedicas un rato a GT6 los créditos que obtengas por cada carrera podrán llegar a multiplicarse por 2. Cada día de continuo que compitas se incrementará el porcentaje en un 20% hasta llegar al doble de Cr. por recompensa. Eso sí, si no acudes a tu cita con *GT6* un día, tu porcentaje se verá reducido.
Ah, y ya no vale eso de conectar la consola y apagarla. ¡¡Tienes que competir!!

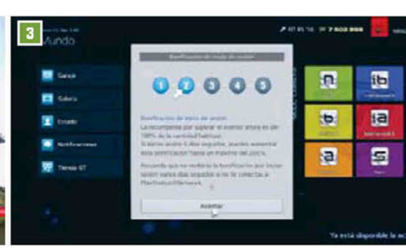
Recompensas de los eventos de temporada del modo online: Sin lugar a dudas, las recompensas más jugosas están en los eventos de temporada. No te importe invertir tus créditos en los coches que necesitas para participar en los eventos online, pues la recompensa obtenida es increíble en algunos eventos 3.

AHORRA CRÉDITOS.
Si no eres millonario, no malgastes tus Créditos en coches caprichosos o en mejorar o tunear tus coches si no es necesario.


1



2


3

Cíñete a adquirir los coches que necesitas para competir y ahorrar para poder mejorarlos y comprar los neumáticos que necesites en cada carrera. Cuando ya tengas varios millones de Cr´s podrás satisfacer tus caprichos.

CONSEGUIR COCHES 4.

En esta edición de GT6 no obtendrás tantas recompensas como en otras ediciones, aunque los coches que te regalen serán de gran utilidad para competir y ahorrar Cr´s.

COMPITE DONDE PUEDAS.

No te obceques en seguir el orden, ni de categorías ni de pruebas. Compite en aquellas carreras que estén disponibles y a las que puedas acceder en función a los coches que tienes y tus Cr. Por ejemplo, el campeonato de coches histórico no lo podrás correr hasta el final.

DESBLOQUEO DE CARRERAS.

Para avanzar de nivel tienes que superar la licencia correspondiente a la que podrás acceder tras obtener un número determinado de estrellas del nivel. 5 Ten en cuenta que por cada carrera ganada obtendrás las 3 estrellas, si quedas segundo solo 2 y 1 si obtienes la posición de bronce. Por suerte, en esta edición de GT las pruebas de las licencias serán menos y más sencillas.

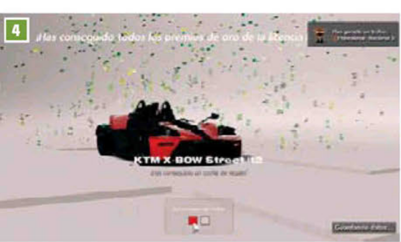
UNA EQUIPACIÓN MOLONA.

En el menú principal, en el apartado equipos de competición, podrás comprar los cascos y monos que más te gusten. Aunque no son muy caros, no derroches tus Cr. al comienzo y espera a tener algunos ahorrillos.

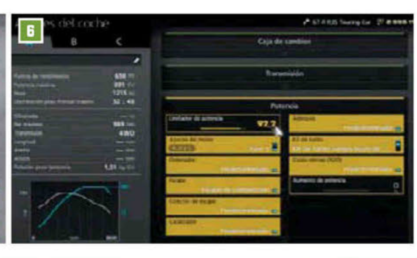
CUIDADO CON LOS PR.

Sin duda, el mayor quebradero para participar en las competiciones será reunir el requisito de PR (puntos de rendimiento) 6. Si tu coche favorito está más de 100 puntos por debajo del máximo permitido en tu carrera, posiblemente no sea lo suficientemente competitivo para ganar y deberás mejorar sus componentes o adquirir otro más potente. Te darás cuenta en la primera vuelta de la carrera, cuando veas que te cuesta mucho adelantar a los últimos...

Por el contrario, si tu coche favorito supera el máximo de PR permitido, accede al menú opciones (pulsa start) y entra en "ajustes del coche", "potencia". La mejor opción para adaptar tu coche al máximo de los PR exigidos es limitar la potencia del motor. En la gráfica de la izquierda podrás ver cuántos puntos PR tiene tu coche a medida que bajas la potencia. No te recomendamos que quites componentes mejorados, pues puede que se te olvide volver a instalarlos y te llevará más tiempo. »









AYUDAS DE CONDUCCIÓN

Ayuda: Trazada. 1
Efecto: Se dibuja en el asfalto por donde debes circular para enseñarte a trazar.
Novato: Sí
Intermedio: NO
Pro: NO

Ayuda: Indicador de punto ciego.
Efecto: Aparecerá una flecha roja a los lados de tu coche cuando un rival se sitúe a tu lado y no le veas.
Novato: Sí
Intermedio: Sí
Pro: Sí

Ayuda: Dirección activa
Efecto: El sistema controlará el subviraje y sobreviraje del coche para facilitar la conducción.
Novato: SI
Intermedio: NO
Pro: NO

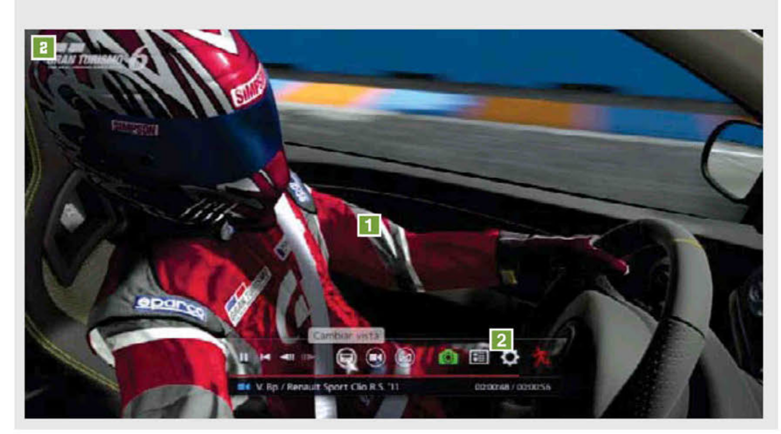
Ayuda: Control de tracción.
Efecto: Evitar el derrapaje de las ruedas motrices al acelerar al salir de las curvas.
Novato: Sí
Intermedio: Sí
(nivel medio en seco y alto en lluvia)
Pro: **Sí,** nivel bajo.

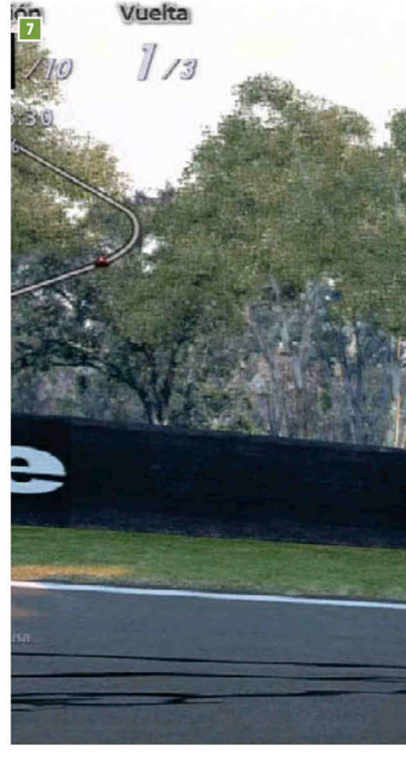
Ayuda: Gestión de estabilidad.
Efecto: Evita que el coche llegue a hacer un trompo como consecuencia de un derrape.
Novato: Sí
Intermedio: NO.
Pro: NO.

Ayuda: Sistema ABS
Efecto: Evita que las ruedas derrapen en frenadas bruscas mejorando la frenada y la duración de los neumáticos en carrera.
Novato: Sí
Intermedio: **Sí,** nivel bajo.
Pro: **Sí,** nivel bajo.

Ayuda: Antiderrapaje
Efecto: Evita los derrapes dando tracción a las ruedas en los deslizamientos.
Novato: Sí
Intermedio: Sí.
Pro: NO.

Ayuda: Sensibilidad de giro del mando 2
Efecto: La dirección de tu coche girará más o menos en función al uso del mando.
Novato: **Al gusto del piloto.**
Intermedio: **Al gusto del piloto.**
Pro: **Al gusto del piloto.**





3 A LOS MANDOS DE TU COCHE

AYUDAS DE CONDUCCIÓN
En la tabla a tu izquierda podrás ver qué ayudas se pueden activar y cuáles son las más adecuadas según tu habilidad.

MANTENIMIENTO DE NEUMÁTICOS.
En las carreras largas, y sobre todo en la clase S, el tratamiento a tus neumáticos es fundamental. Si el nivel de tus gomas se reduce a tres en mitad de una vuelta te podemos asegurar que has perdido la carrera 7. Para evitar el desgaste evita los derrapes, trompos, frenadas bruscas y acelerar en curvas largas y rápidas. Intenta que tu conducción sea lo más suave posible pero sin ser lento.
Recuerda que puedes entrar en boxes para cambiar las ruedas. La elección del tipo de goma será esencial, pues una goma dura aguanta más pero agarra menos y una goma blanda mejorará el rendimiento de tu coche pero su desgaste será mucho más rápido.











CONDUCCIÓN SOBRE AGUA.
El efecto deslizamiento del agua te obligará a realizar una conducción extremadamente suave: frena con mucha antelación, evita las frenadas bruscas y a la salida de las curvas acelera con cuidado porque puedes perder el control si las ruedas patinan 8. Afina tu oído para saber si las gomas de tu coche están derrapando y atento a los contravolantes, es decir, gira en sentido contrario al derrape para colocar tu coche.

ADELANTAMIENTOS.
En todas las carreras de *GT6* empezarás en las últimas posiciones, por lo que deberás dominar las dos técnicas de adelantamiento para ganar las carreras 9:

- **Adelantamiento en recta:** aprovecha la potencia de tu coche para adelantar en rectas. Para ello trata de salir de la curva lo más rápido posible (no retrases demasiado la frenada y trata de acelerar a la salida). La técnica del rebufo será clave: en las rectas colócate justo detrás del coche que llevas delante para evitar la fricción del aire y que tu coche adquiera un extra de velocidad.
- **Adelantamiento en curva:** apura la frenada al máximo para adelantar a tu rival en los últimos metros de la recta y colócate en para coger la curva por el interior.

Uno de los mejores consejos que podemos darte en esta guía es que no te apures por el hecho de salir en la última posición: en la mayoría de las carreras tu coche será el más potente y tus adversarios, cuando haya pasado la mitad de la carrera, reducirán sensiblemente el ritmo y te será más fácil adelantar. No cometas imprudencias que te hagas salir del trazado.

TOMA DE CURVAS 10:
Será la clave de obtener los mejores tiempos por vuelta y ganar la carrera. Es clave que sepas tomar bien las curvas siguiendo los tres pasos siguientes:
1.- Frena antes de iniciar la curva y colócate en el lado de la recta opuesto a la dirección de la curva. Es decir, si la curva es a derechas, colócate en el margen izquierdo.
2.- Al comienzo de la trazada de la curva ya no debes frenar. Juega con el acelerador y gira la dirección a tope para pisar el piano interior de la curva en la mitad del recorrido.
3.- A la salida de la curva comienza a acelerar a tope para que la inercia te lance al exterior de la curva según coges velocidad.

REBUFO. 11
Si te colocas detrás del coche que te precede en la recta podrás evitar la fricción del aire en tu coche y ganar un punto de velocidad extra. Clave en circuitos con grandes rectas y en las pruebas de Nascar.

DERRAPES, TROMPOS, SALIDAS Y PÉRDIDAS DE CONTROL. 12
Si pierdes el control de tu coche y te sales de la pista,no te pongas nervioso y trata de volver lo antes posible al asfalto para no perder mucho segundos. Para ello ten cuidado con el acelerador porque el coche puede patinar en la gravilla o en la hierba y nunca te incorporarás a la carrera.
Si te sales de la trazada a gran velocidad, simplemente suelta el acelerador, no frenes y trata de girar la dirección para no trompear y volver al asfalto. »













»4 DE COMPRAS POR LOS CONCESIONARIOS Y LOS TALLERES

Buscas, compara... Si no te gustan los coches que te proponemos en esta guía, acude al menú principal/coches recomendados. Allí encontrarás buenos modelos para cada clase de coches.

¿Dónde está mi kart? No te vuelvas loco buscando los coches de karts. Están el concesionario/asia-pacífico/gran turismo.

¿Estética o rendimiento? Aunque el tuning es muy bonito, perderás Cr sin obtener mejoras de rendimiento. No derroches si no te sobran los créditos.

Una revisión. Si tu coche lleva muchos kilómetros, ve al apartado "puesta a punto en boxes" 13 y mira la situación del aceite, rigidez y motor. Si no están en perfecto estado (de color verde) gástate tus Créditos para dejarlo fetén.

Cuidado con tus inversiones. Invierte en mejoras de tu coches para ampliar sus puntos PR y que sea competitivo en el mayor número de competiciones posibles 14. Pero hazlo con cabeza porque en ocasiones puede que sea un derroche de Cr. porque tu coche favorito, por muchas mejoras que le hagas, no alcanzará el rendimiento para algunas carrera.

5 LOS TIPOS DE CONDUCCIÓN

Aunque la técnica básica de conducción te las hemos explicado antes, en función del circuito, del coche o la climatología puede variar mucho. Atento a estos aspectos:

TURISMOS. 15
Son los coches más sencillos de conducir, ideales para tus inicios como piloto. Es el segmento que tiene más modelos en el concesionario y variarán mucho en los PR, aunque nunca podrán competir con algunos Gran Turismo o Super GT.

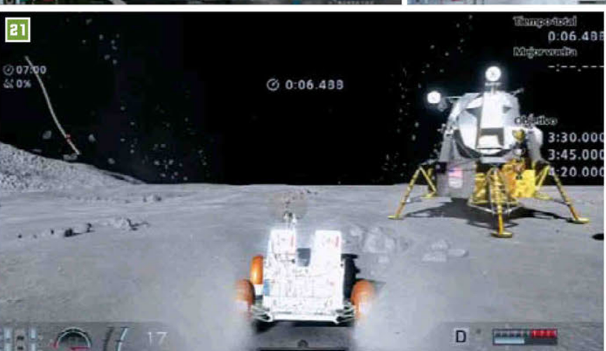
GRANDES TURISMOS.
La mayoría de tracción trasera y motor central, son el paso intermedio entre los turismos y los super GT. Son difíciles de conducir pues tienden a derrapar debido a su gran potencia y es fácil perder el control. Te recomendamos neumáticos blandos para evitar la pérdida de tracción y alguna ayuda de conducción. Su aerodinámica y componentes no les permitirán la velocidad de paso por curva de un Super GT.

SUPER GT. 16
Son los coches perfectos: potentísimos, fáciles de controlar y con una aerodinámica perfecta para el paso por curva. Sólo deberás tener precaución en las frenadas bruscas a alta velocidad ya que si giras el volante perderás el control. Muy importante: no los más modernos son los mejores, pues el Sauber Mercedes C9 del ´89 es mejor que cualquier super GT de Le Mans moderno.

CLÁSICOS. 17
Los clásicos de gran potencia son posiblemente los de conducción más exigente. Debes ser muy suave al frenar y acelerar. Por cierto, ¡también son los más caros!

SOBRE MOJADO.
Evita los frenazos bruscos y las aceleraciones en mitad de la curva o perderás el control. La ayuda de control de tracción y el ajuste de sensibilidad del acelerador pueden ser de gran ayuda. Elige el compuesto intermedio si el suelo no está muy




mojado (fíjate en la estela que deja tu coche usando la vista trasera) y el de lluvia si ésta es persistente. Cuidado en las carreras largas, porque si varía el tiempo te exigirá la elección correcta de neumático. 18

RALLY ARENA.
Ten en cuenta que el coche necesitará muchos más metros para frenar. Evita los derrapes largos, porque te impedirán acelerar y te harán perder unas décimas que pueden ser determinantes. Olvídate del rebufo en estas carreras pues colocarte detrás del coche que te precede es un suicidio: no verás nada por culpa del polvo que levantará.

RALLY NIEVE.
En esta ocasión los derrapes largos serán la clave para mantener un buen ritmo en el paso por curva. Igual que en arena, las frenadas deberán preverse con antelación. 19

KARTS.
No te dejes engañar por su tamaño, pues son vehículos difíciles de controlar que corren en circuitos muy sinuosos. Ten cuidado con el acelerador al salir de las curvas porque el Kart tiende a derrapar y a trompear. Los derrapes te harán perder mucho tiempo. En muchas curvas no es necesario frenar y con soltar el acelerador será suficiente. 20

POR LA LUNA.
Unas carreras peculiares contra reloj donde debes tener en cuenta el efecto de la falta de gravedad. Evita los giros bruscos, los montículos y las piedras de la luna para evitar salir volando. 21

NASCAR 22.
Velocidad y más velocidad. Preocúpate de tres cosas: mantener siempre el rebufo del coche que te precede, estar muy atento a los golpes de los otros coches que te pueden hacer perder el control y si vas en primer lugar estate atento al espejo retrovisor para evitar que te adelanten.

Todas las COMPETICIONES de GT6

Deberás demostrar tu valía al volante en un sinfín de pruebas con distintos coches, donde las técnicas de conducción y la estrategia a seguir no siempre será la misma. Es importante que sepas adaptarte bien a cada circunstancia para obtener el oro y las estrellas de recompensa.

NOTA. En los coches recomendados para cada carrera hemos tenido en cuenta las exigencias de la prueba en cuestión así como aprovechar los mismos coches para el mayor número de carreras y utilizar los coches recompensa para ahorrar el mayor número de Cré.

CAMPEONATOS

NOVATO

NOVATO Copa Sunday

Requisitos:	**PR:** 430 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos duros o inferior.			
Coche recomendado:	Honda Fit RS ´10.			
Estrellas:	6			
Circuito	**Vueltas**	**Oro / Cr**	**Plata / Cr**	**Bronce / Cr**
High Speed Ring	2	4.420	2.870	2.210
Autum Ring – Mini	2	4.540	2.950	2.270

NOVATO Copa amateur

Requisitos:	**PR:** 450 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos duros o inferior.			
Coche recomendado:	Honda Fit RS ´10.			
Estrellas:	6			
Circuito	**Vueltas**	**Oro / Cr**	**Plata / Cr**	**Bronce / Cr**
Brands Hatch Indy Circuit	2	4.850	3.150	2.430
Grand Valley - Este	2	5.030	3.270	2.520
Willow Spring International Raceway – Big Willow	2	5.130	3.340	2.570

NOVATO Campeonato de novato

Requisitos:	**PR:** 450 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos duros o inferior.			
Coche recomendado:	Honda Fit RS ´10.			
Estrellas:	9			
Circuito	**Vueltas**	**Oro / Cr**	**Plata / Cr**	**Bronce / Cr**
Brands Hatch Indy Circuit	2	4.670	3.040	2.340
Autum Ring – Mini	2	4.930	3.210	2.470
Brands Hatch Prix Circuit	2	4.970	3.230	2.480

RECOMPENSA: al conseguir todas las estrellas obtendrás el Renault Clio RS ´11.



NACIONAL B

NACIONAL B Copa Freshman

Requisitos:	**PR:** 450 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos duros o inferior.			
Coche recomendado:	Renault Clio RS ´11 (Recompensa todas las estrellas nivel novato).			
Estrellas:	9			
Circuito	**Vueltas**	**Oro / Cr**	**Plata / Cr**	**Bronce / Cr**
Tsukuba Circuit	2	7.690	5.000	3.840
Sivertone Stowe Circuit	3	7.880	5.120	3.940
Special Stage Route 5 Clubman	3	8.300	5.200	4.150

NACIONAL B Copa Clubman de 400PR

Requisitos:	**PR:** 500 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos duros o inferior.			
Coche recomendado:	Renault Clio RS ´11 (Recompensa todas las estrellas nivel novato).			
Estrellas:	9			
Circuito	**Vueltas**	**Oro / Cr**	**Plata / Cr**	**Bronce / Cr**
Sivertone National Circuit	2	8.220	5.340	4.110
Circuito di Roma	3	8.570	5.570	4.290
Autum Ring	3	8.770	5.700	4.390

NACIONAL B Pruebas urbanas

Requisitos:	**PR:** 550 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos duros o inferior.			
Coche recomendado:	Mitsubishi Lancer Evolution VI GSR T.M. Edition Special Color Package ´99 (Recompensa: todo oro en Misiones Clase Nacional B).			
Estrellas:	9			
Circuito	**Vueltas**	**Oro / Cr**	**Plata / Cr**	**Bronce / Cr**
Circuito de Madrid	2	8.430	5.480	4.220
Tokyo R246	2	8.370	5.440	4.190
London	2	8.780	5.710	4.390

NACIONAL B Carrera 5 minutos

Requisitos:	**PR:** 500 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos duros o inferior.			
Coche recomendado:	Mitsubishi Lancer Evolution VI GSR T.M. Edition Special Color Package ´99			
Estrellas:	9			
Circuito	**Minutos**	**Oro / Cr**	**Plata / Cr**	**Bronce / Cr**
Autum Ring - Mini	5	10.020	6.510	5.010
Tsukuba Circuit	5	9.980	6.420	4.940
Circuito di Roma	5	10.080	6.650	5.040

NACIONAL B Carrera Sunday Kart Junior

Requisitos:	Sólo Gran Turismo Racing Kart Jr.			
Coche recomendado:	Gran Turismo Racing Kart Jr.			
Estrellas:	9			
Circuito	**Vueltas**	**Oro / Cr**	**Plata / Cr**	**Bronce / Cr**
Gran Turismo Arena / A	3	5.340	3.470	2.670
Autum Ring - Mini	2	5.530	3.600	2.770
Kart Space II	3	6.100	3.970	3.050

NACIONAL B Desafío FF

Requisitos:	**PR:** 550 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos duros o inferior.			
Coche recomendado:	Renault Clio RS ´11 **Mejorado**			
Estrellas:	9			
Circuito	**Vueltas**	**Oro / Cr**	**Plata / Cr**	**Bronce / Cr**
Tsukuba Circuit	3	9.470	6.150	4.730
Deep Forest Raceway	2	9.530	6.200	4.770
Twin Ring Motegi	2	9.620	6.250	4.810

NACIONAL B Desafío FR

Requisitos:	**PR:** 580 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos duros o inferior. **Transmisión:** FR.			
Coche recomendado:	M3 Coupé Chrome Line			
Estrellas:	9			
Circuito	**Vueltas**	**Oro / Cr**	**Plata / Cr**	**Bronce / Cr**
Grand Valley - Este	2	9.560	6.210	4.780
Trial Mountain Circuit	2	9.850	6.400	4.920
Silverstone Grand Prix Circuit	2	9.830	6.390	4.920

NACIONAL B Desafío japonés de los 90

Requisitos:	**PR:** 540 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos duros o inferior. **Año:** 1990 o anterior. **País:** Japón.			
Coche recomendado:	Mitsubishi Lancer Evolution VI GSR T.M. Edition Special Color			
Estrellas:	9			
Circuito	**Vueltas**	**Oro / Cr**	**Plata / Cr**	**Bronce / Cr**
Special Stage Route 5 Clubman	2	10.280	6.680	5.140
Twin Ring Motegi - Este	2	10.580	6.880	5.290
Tokio R246	2	10.980	7.140	5.490

NACIONAL B Serie deportivos clásicos

Requisitos:	**PR:** 530 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos duros o inferior. **Año:** 1979 o anterior.			
Coche recomendado:	Dodge Challenger R/T ´70 (Recompensa: mitad estrellas en Serie Nacional A)			
Estrellas:	9			
Circuito	**Vueltas**	**Oro / Cr**	**Plata / Cr**	**Bronce / Cr**
Circuito de Madrid	2	10.110	6.570	5.060
Circuito di Roma	2	10.080	6.550	5.040
Silvertone Grand Prix	2	11.060	7.190	5.530

NACIONAL B Campeonato de coches compactos

Requisitos:	**PR:** 450 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos duros o inferior. **Longitud total:** 4200 mm o inferior.			
Coche recomendado:	Renault Clio RS ´11 **Mejorado**			
Estrellas:	9			
Circuito	**Vueltas**	**Oro / Cr**	**Plata / Cr**	**Bronce / Cr**
Autum Ring - mini	3	10.340	6.720	5.170
Cape Ring interior	3	10.530	6.840	5.260
Suzuka Circuit	3	10.720	6.970	5.360

RECOMPENSAS:
Al conseguir la mitad de estrellas obtendrás el Lancia Delta HF Integrale Evoluzione ´91 y si consigues todas las estrellas el Acura NSX ´91.





NACIONAL A



NACIONAL A Copa Clubman de 500 PR

Requisitos:	**PR:** 600 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos blandos o inferior.
Coche recomendado:	BMW M3 Coupé Chrome Line
Estrellas:	9

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Matterhorn Rotenboden	3	14.200	9.230	7.100
Circuito di Roma	3	14.840	9.650	7.420
Mount Panorama Motor Racing Circuit	3	15.760	10.240	7.880

NACIONAL A Maestros de la noche

Requisitos:	**PR:** 450 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos blandos o inferior.
Coche recomendado:	Renault Clio RS ´11 **Mejorado**
Estrellas:	9

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Mount Panorama Motor Racing Circuit	3	16.170	10.510	8.080
Matterhorn Rotenboden	3	16.290	10.590	8.140
Willow Springs International Raceway	3	17.040	11.070	8.520

NACIONAL A Liga Gornergrant

Requisitos:	**PR:** 600 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos blandos o inferior.
Coche recomendado:	BMW M3 Coupé Chrome Line **Mejorado**
Estrellas:	9

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Matterhorn Rotenboden	3	17.140	11.140	8.570
Matterhorn Riffelsee	3	17.610	11.450	8.810
Matterhorn Dristelen	3	18.180	11.820	9.090

NACIONAL A Copa Clubman Kart 100

Requisitos:	**Vehículo:** Racing Kart 100 SPL, Racing Kart 100
Coche recomendado:	Racing Kart 100 SPL
Estrellas:	-

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Autum Ring - Mini	3	14.000	9.100	7.000
Kart Space I	5	14.600	9.500	7.300
Gran Turismo Arena – Recorrido A	5	15.600	10.200	7.800

NACIONAL A Serie de Atmosféricos

Requisitos:	**PR:** 500 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos blandos o inferior. **Aspiración:** NA
Coche recomendado:	Renault Clio RS ´11 **Mejorado**
Estrellas:	9

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Silverstone Grand Prix Circuit	3	18.880	12.270	9.440
Suzuka Circuit	3	18.720	12.170	9.360
Brands Hatch Grand Prix Circuit	3	18.550	12.060	9.270

NACIONAL A Series de deportivos turbo

Requisitos:	**PR:** 550 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos blandos o inferior. **Aspiración:** Turbo
Coche recomendado:	KTM X-BOW Street ´12
Estrellas:	9

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Deep Forest Raceway	2	19.360	12.590	9.680
Trial Mountain Circuit	2	19.600	12.740	9.800
Circuit de Spa-Francorchamps	2	20.380	13.250	10.190

NACIONAL A Desafío MR

Requisitos:	**PR:** 500 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos duros o inferior. **Transmisión:** MR
Coche recomendado:	Ferrari Dino **Mejorado**
Estrellas:	9

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Circuito de Madrid	3	17.850	11.600	8.930
Trial Mountain Circuit	3	18.490	12.020	9.240
Apricot Hill Raceway	3	18.520	12.040	9.260

NACIONAL A Circuitos Eléctricos

Requisitos:	**PR:** 400 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos duros o inferior. **Coches:** Aqua S ´11, i-MiEV ´09, CR-Z ´10, Insight LS ´09, Insight ´99, Leaf G ´11, Prius G (J) ´02, Prius G Touring Selection (J) ´03, Prius G ´09, Tesla Roadster ´08, Model S Signature Performance ´12, Model S Signature Performance 15th Anniv ´12 y Karma Ecosport ´12.
Coche recomendado:	Toyota Prius G ´08
Estrellas:	9

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
High Speed Ring	2	18.330	11.920	9.170
Matterhorn Dristelen	2	18.590	12.080	9.290
Indianapolis Circuito	2	19.310	12.550	9.650



RECOMPENSAS: Con la mitad de estrellas obtendrás el Dodge Challenger R/T ´70 y con todas las estrellas el RE Amemiya FD3S RX-7.





NACIONAL A **Desafío 4WD**

Requisitos:	**PR:** 500 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos duros o inferior. **Transmisión:** 4WD
Coche recomendado:	Mitsubishi Lancer Evolution VI GSR T.M. Edition Special Color Package ´99
Estrellas:	9

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Brands Hatch Indy Circuit	3	18.290	11.890	9.140
Willow Springs International Raceway – Big Willow	3	18.450	12.000	9.230
Grand valley Speedway	2	18.700	12.160	9.350

NACIONAL A **Festival italiano**

Requisitos:	**PR**: 500 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos blandos o inferior. **País:** Italia
Coche recomendado:	Lancia delta HF Integrale Evoluzione ´91 **Mejorado**
Estrellas:	9

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Circuito di Roma	3	18.070	11.750	9.040
Autodromo Nazionale Monza	3	18.660	12.130	9.330
Cóte d´Azur	3	18.650	12.120	9.330

NACIONAL A **Serie de compactos deportivos europeos**

Requisitos:	**PR:** 500 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos duros o inferior. **Categoría:** Coche normal. **País:** Reino unido, Francia, Alemania, Italia, España, Bélgica, Suecia, Holanda y Austria
Coche recomendado:	BMW Concept 1 Serie tii ´07
Estrellas:	9

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
London	3	19.130	12.440	9.570
Brands Hatch Indy Circuit	3	19.200	12.480	9.600
Circuit de Spa-Francorchamps	2	19.840	12.900	9.920

NACIONAL A **Liga Schwarzwald**

Requisitos:	**PR:** 560 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos blandos o inferior. **País:** Alemania
Coche recomendado:	BMW M3 Coupé Chrome Line
Estrellas:	9

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Cape Ring	3	20.080	13.050	10.040
London dirección contraria	3	20.570	13.370	10.280
Nürburgring Nordschleife	1	19.860	12.910	9.930

NACIONAL A **Serie muscle cars antiguos**

Requisitos:	**PR:** 600 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos blandos o inferior. **Año:** 1980 o anterior. **País:** Estados Unidos
Coche recomendado:	Dodge Challenger R/T ´70 **Con mejoras. Sobre todo el cambio configurable para ampliar la velocidad máxima.** (Recompensa mitad estrellas en serie A)
Estrellas:	9

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Willow Springs International Raceway – Big Willow	3	21.290	13.840	10.650
Mazda Raceway Laguna Seca	3	21.400	13.910	10.700
Matterhorn Dristelen	3	21.810	14.180	10.910

NACIONAL A **Campeonato nacional de GT**

Requisitos:	**PR:** 500 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos duros o inferior.
Coche recomendado:	Mitsubishi Lancer Evolution VI GSR T.M. Edition Special Color Package ´99 **Mejorado**.
Estrellas:	15

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Sivertone International Circuit	3	20.540	13.350	10.270
Apricot Hill Raceway	3	20.840	13.540	10.420
Mount Panorama Motor Racing Circuit	3	20.510	13.330	10.260
Autodromo Nazionale Monza	3	20.120	13.070	10.060
Brands Hatch Grand Prix Circuit	3	20.230	13.150	10.120

INTERNACIONAL B

INTERNACIONAL B Tour de Japón

Requisitos:	**PR:** 600 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos blandos o inferior.
Coche recomendado:	Mitsubishi Lancer Evolution VI GSR T.M. Edition Special Color Package '99 **Mejorado al máximo**
Estrellas:	9

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Twin Ring Motegi - Corto	4	43.200	28.100	21.600
Tokyo R246	4	44.200	28.700	22.100
Suzuka Circuit	4	46.000	29.900	23.000

INTERNACIONAL B Tour de Europa

Requisitos:	**PR:** 540 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos blandos o inferior. **País:** Reino unido, Francia, Alemania, Italia, España, Bélgica, Suecia, Holanda y Austria
Coche recomendado:	BMW M3 Coupé Chrome Line **Mejorado**
Estrellas:	9

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Brands Hatch Grand Prix Circuit	4	43.100	28.000	21.500
Circuit de Spa-Francor-champs	4	43.800	28.500	21.900
Ascari – Circuito Completo	3	46.800	30.400	23.400

INTERNACIONAL B Tour de América

Requisitos:	**PR:** 600 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos blandos o inferior. **País:** Estados Unidos
Coche recomendado:	Chevrolet Corvette Zr1 (C6) ´09 **Mejorado**
Estrellas:	9

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Willow springs International Raceway – Big Willow	4	44.600	29.000	22.300
Mazda Raceway Laguna Seca	4	45.300	29.400	22.600
Indianapolis - Circuit	4	46.200	30.000	23.100

INTERNACIONAL B Festival supercoches

Requisitos:	**PR:** 630 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos blandos o inferior.
Coche recomendado:	Pagani Huayra ´13 **Alguna mejora**
Estrellas:	9

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Silverstone International Circuit	3	31.200	20.300	15.600
Autodromo Nazionale Monza	3	29.600	19.300	14.800
Circuit de la Sarthe 2013	3	32.600	21.200	16.300

INTERNACIONAL B Festival de tuning

Requisitos:	**PR:** 650 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos blandos o inferior.
Coche recomendado:	Chevrolet Corvette Zr1 (C6) ´09 **Mejorado**
Estrellas:	9

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Apricot Hill Raceway	4	28.800	18.700	14.400
Daytona Circuito	3	29.700	19.300	14.900
Cape Ring	2	29.800	19.300	14.900

INTERNACIONAL B Carrera 10 minutos

Requisitos:	**PR:** 530 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos duros o inferior.
Coche recomendado:	BMW M4 Coupé **Mejorado**
Estrellas:	9

Circuito	Minutos	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Brands Hatch Grand Prix Circuit	10	39.400	25.600	19.700
Circuito di Roma	10	40.200	26.100	20.100
Willow Springs International Raceway – Big Willow	10	46.000	41.500	20.700

INTERNACIONAL B Copa Polyphony digital

Requisitos:	**PR:** 500 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos duros o inferior. **Categoria:** coche normal. **Tuning:** prohibido.
Coche recomendado:	BMW Concept 1 Serie tii ´07 **Mejorado**
Estrellas:	9

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Tsukuba Circuit	5	28.500	18.500	14.200
Twin Ring Motegui	3	29.500	19.200	14.700
Trial Mountain Circuit	4	31.400	20.400	15.700

INTERNACIONAL B Campeonato GT Karts 125

Requisitos:	**Coches:** Racing Kart 125 y Racing Kart 125 SPL
Coche recomendado:	Racing Kart 125 SPL
Estrellas:	9

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Kart Space I	6	22.700	14.700	11.300
Silvertone Stowe Circuit	3	23.400	15.200	11.700
Gran Turismo Arena recorrido A	8	24.800	16.100	12.400

INTERNACIONAL B Pruebas de tierra

Requisitos:	**PR:** 600 o inferior. **Neumáticos:** de tierra
Coche recomendado:	Mitsubishi Lancer Evolution X Rally Car **Alguna mejora**
Estrellas:	9

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Toscana	2	27.500	17.900	13.800
Eiger Nordwand Pista K	1	29.500	19.200	14.800
Eiger Nordwand Pista W	4	31.900	20.700	15.900



INTERNACIONAL B Coches ligeros británicos

Requisitos:	**PR:** 550 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos duros o inferior. **Peso:** 1200 Kg o inferior. **País:** Reino Unido
Coche recomendado:	Lotus Elise 111R ´04 **Alguna mejora**
Estrellas:	9

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Circuito de Madrid	4	41.500	26.900	20.700
Circuto di Roma	3	41.800	27.200	20.900
Matterhorn Dristelen	3	42.800	27.900	21.400

INTERNACIONAL B Pilotos de medianoche

Requisitos:	**PR:** 630 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos duros o inferior.
Coche recomendado:	Chevrolet Corvette Zr1 (C6) ´09 **Mejorado**
Estrellas:	9

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Daytona circuito	3	32.700	21.200	16.300
Circuit de Spa-Francor-champs	3	33.900	22.000	16.900
Nürburgring 24h	1	36.600	23.800	18.300

INTERNACIONAL B Lucha de Muscle

Requisitos:	**PR:** 600 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos duros o inferior. **País:** Estados Unidos
Coche recomendado:	Ferrari Dino 246 GT ´71
Estrellas:	9

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Brands Hatch Grand Prix Circuit	4	39.700	25.800	19.900
Circuit de Spa-Francor-champs	3	41.800	27.200	20.900
Eiger Nordwand – circuito corto	5	42.200	27.400	21.100

INTERNACIONAL B Festival de supercoches clásicos

Requisitos:	**PR:** 560 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos duros o inferior. **Año:** 1979 o anterior
Coche recomendado:	Ferrari Dino 246 GT ´71
Estrellas:	9

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Circuito di Roma	3	28.500	18.500	14.300
Nürburgring GP/F	2	30.100	19.600	15.000
Grand Valley Speedway	2	28.600	18.600	14.300

INTERNACIONAL B Copa de automóviles históricos

Requisitos:	**PR:** 750 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos duros o inferior. **Año:** 1979 o anterior
Coche recomendado:	Cobra Daytona Coupé ´64
Estrellas:	9

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Côte d´Azur	4	44.000	28.600	22.000
Apricot Hill Raceway	4	42.400	27.600	21.200
Silverstone Grand Prix Circuit	4	46.300	30.100	23.200

INTERNACIONAL B Campeonato GT All-Star

Requisitos:	**PR:** 650 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos duros o inferior.
Coche recomendado:	Sauber Mercedes C) ´89
Estrellas:	15

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
High Speed Ring	5	39.900	25.900	19.900
Apricot Hill Raceway	5	40.900	26.600	20.500
Mount Panorama Motor Racing Circuit	5	41.500	27.000	20.700
Brands Hatch Grand Prix Circuit	5	41.400	26.900	20.700
Grand Valley Speedway	5	42.400	27.600	21.200

RECOMPENSAS: con mitad de estrellas obtendrás el Jaguar XKR-R ´11 y si te haces con todas las estrellas el Lamborghini Diablo GT2 ‘98.





INTERNACIONAL A



INTERNACIONAL A Tour de circuitos del mundo

Requisitos:	**PR:** 600 o inferior. **Neumáticos:** Competición duros o inferior
Coche recomendado:	Chevrolet Corvette Zr1 (C6) ´09 **Mejorado**
Estrellas:	15

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Twin Ring Motegui	5	71.900	46.700	35.900
Brands Hatch Grand Prix Circuit	5	72.300	47.000	36.100
Daytona	5	74.900	48.700	37.500
Circuit de Spa-Francor-champs	5	77.300	50.200	38.600
Ascari – circuito completo	5	69.700	45.300	34.900

INTERNACIONAL A Carrera de 15 minutos

Requisitos:	**PR:** 650 o inferior. **Neumáticos:** Competición duros o inferior
Coche recomendado:	Sauber Mercedes C9 ´89 **Mejorado**
Estrellas:	9

Circuito	Minutos	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Apricot Hill Raceway	15	79.400	51.600	39.700
Ascari - circuito completo	15	78.400	51.000	39.200
Nürburgring	15	81.700	53.100	40.900

INTERNACIONAL A Maestros de la lluvia

Requisitos:	**PR:** 650 o inferior. **Categoría:** Coche normal. **Transmisión:** FR, MR, RR
Coche recomendado:	Pagani Huayra ´13 **Mejorado**
Estrellas:	9

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Circuit de Spa-Francor-champs	3	69.600	45.200	34.800
Circuito de Sarthe 2013	2	73.200	47.600	36.600
Nürburgring	1	73.800	48.000	36.900

INTERNACIONAL A Campeonato de coches de ensueño

Requisitos:	**PR:** 720 o inferior. **Neumáticos:** Competición duros o inferior
Coche recomendado:	Sauber Mercedes C9 ´89 **Mejorado**
Estrellas:	15

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Twin Ring Motegui	5	68.900	44.800	34.400
Willow Springs Internatio-nal Raceway	4	71.000	46.200	35.500
Cape Ring	4	73.600	47.800	36.800
Circuit de la Sarthe 2013	3	74.800	48.600	37.400
Nürburgring	2	76.000	49.400	38.000

INTERNACIONAL A Campeonato GT de karts 125 Shifter

Requisitos:	**Coche:** karts 125 Shifter
Coche recomendado:	karts 125 Shifter
Estrellas:	9

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Brands Hatch Indy Circuit	-	41.200	26.800	20.600
Willow Springs Internatio-nal Raceway – Street of willos Spring	3	43.200	28.100	21.600
Gran Turismo Arena – Recorrido A	8	43.600	28.300	21.800

INTERNACIONAL A Campeonato mundial de turismos de 550 PR

Requisitos:	**PR:** 600 o inferior. **Neumáticos:** competición duros o inferior
Coche recomendado:	Sauber Mercedes C9 ´89 **Mejorado**
Estrellas:	9

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Grand Valley Speedway	5	58.600	38.100	29.300
Tokyo R246	5	50.900	33.100	25.400
Mount Panorama Motor Racing Circuit	5	58.600	38.100	29.300

INTERNACIONAL A Campeonato mundial de turismos de 600 PR

Requisitos:	**PR:** 600 o inferior. **Neumáticos:** competición duros o inferior
Coche recomendado:	Sauber Mercedes C9 ´89 **Mejorado**
Estrellas:	9

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Grand Valley Speedway	5	67.800	44.100	33.900
Tokyo R246	5	50.900	45.200	34.800
Mount Panorama Motor Racing Circuit	5	68.900	44.800	34.500



INTERNACIONAL A **Campeonato super GT 300**

Requisitos:	**PR:** 550 o inferior. **Neumáticos:** Competición duros o inferior
Coche recomendado:	RE Amemiya FD3S RX-7 **Mejorado**
Estrellas:	15

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Deep Forest Raceway	4	60.200	39.100	30.100
Fuji Speedway F	4	64.400	41.900	32.200
Suzuka Circuit	4	66.900	43.500	33.400
Twin Ring Motegi	4	65.900	42.800	32.900
Nürburgring GP/D	5	68.900	44.800	34.500

INTERNACIONAL A **Campeonato super GT 500**

Requisitos:	**PR:** 650 o inferior. **Neumáticos:** Competición duros o inferior
Coche recomendado:	Sauber Mercedes C9 ´89 **Mejorado**
Estrellas:	15

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Deep Forest Raceway	5	70.600	45.900	35.300
Fuji Speedway F	5	72.500	47.100	36.200
Suzuka Circuit	5	74.900	48.700	37.400
Twin Ring Motegi	5	77.900	50.600	38.900
Nürburgring GP/D	6	80.400	52.300	40.200

INTERNACIONAL A **Campeonato grupo GT3**

Requisitos:	**PR:** 650 o inferior. **Neumáticos:** Competición duros o inferior
Coche recomendado:	Sauber Mercedes C9 ´89 **Mejorado**
Estrellas:	15

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Silverstone Grand Prix Circuit	4	80.900	52.600	40.500
Autodromo Nazionale Monza	5	74.700	48.600	37.400
Nürburgring GP/F	5	77.800	50.600	38.900
Suzuka Circuit	5	80.200	52.200	40.100

RECOMPENSAS: con la mitad de estrellas obtendrás el 2013 Jeff Gordon #24 Drive the end Hunger Chevrolet SS. Con todas las estrellas el Ferrari Enzo Ferrari '02.





INTERNACIONAL A **Copa NASCAR G. Turismo**

Requisitos:	**PR:** 600 o inferior. **Neumáticos:** Competición duros o inferior. **Coche:** Modelos Nascar
Coche recomendado:	2013 Jeff Gordon #24 Chevrolet SS
Estrellas:	15

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Daytona International Speedway	5	78.400	50.900	39.200
Willo Springs International Raceway – Big Willow	5	81.100	52.700	40.600
High Speed Ring	5	82.100	53.400	41.100
Twin Ring Motegi	5	84.600	55.000	42.300
Indianapolis Motor Speedway	5	76.900	50.000	38.500

INTERNACIONAL A **Como el viento**

Requisitos:	**PR:** 750 o inferior. **Neumáticos:** Competición duros o inferior
Coche recomendado:	Sauber Mercedes C9 ´89 **Mejorado**
Estrellas:	9

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Indianapolis Motor Speedway	5	69.800	45.400	34.900
Special Stage Route 7	1	68.000	44.200	34.000
Special Stage Route X	1	70.200	45.600	35.100

INTERNACIONAL A **Campeonato mundial GT**

Requisitos:	**PR:** 750o inferior. **Neumáticos:** Competición duros o inferior
Coche recomendado:	Sauber Mercedes C9 ´89 **Mejorado**
Estrellas:	15

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Mount Panorama Motor Racing Circuit	4	75.800	49.300	37.900
Mazda Raceway Laguna Seca	6	77.500	50.400	38.700
Circuit de Spa-Francorchamps	5	78.800	51.200	39.400
Silverstone Grand Prix Circuit	5	79.600	51.700	39.800
Nürburgring	2	80.000	52.000	40.000

ESPECIAL

ESPECIAL Desafío 20 millas willow spring

Requisitos:	**PR:** 650 o inferior. **Neumáticos:** deportivos blandos o inferior. **Categoría:** coche normal
Coche recomendado:	Pagani Huayra ´13 **Mejorado**
Estrategia a seguir:	Calza neumáticos de competición blandos y entran en boxes a la mitad de carrera.
Estrellas:	3

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Willow Springs International Raceway – Big Willow	8	137.000	89.000	68.000

ESPECIAL Desafío 20 minutos Apricot Hill

Requisitos:	**PR:** 650 o inferior
Coche recomendado:	Sauber Mercedes C9 ´89 **Mejorado**
Estrategia a seguir:	Utiliza neumáticos de competición blandos y entra en boxes cuando queden aproximadamente 8 minutos (más de la mitad de carrera).
Estrellas:	3

Circuito	Minutos	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Apricot Hill	20	159.000	103.000	79.000

ESPECIAL Desafío 10 vueltas de Suzuka

Requisitos:	**PR:** 650 o inferior
Coche recomendado:	Sauber Mercedes C9 ´89 **Mejorado**
Estrategia a seguir:	Usa neumáticos de competición medios. Aguanta hasta la sexta vuelta y aunque llueva no cambies a neumáticos de lluvia.
Estrellas:	3

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Suzuka Circuit	10	188.000	122.000	94.000

ESPECIAL Desafío 15 vueltas Brands hatch

Requisitos:	**PR:** 650 o inferior
Coche recomendado:	Sauber Mercedes C9 ´89 **Mejorado**
Estrategia a seguir:	Utiliza neumáticos de competición blandos. Reposta no más veces que tus rivales. Si desgastas goma con facilidad, calza un neumático más duro.
Estrellas:	3

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Brands Hatch Grand Prix Circuit	15	203.000	132.000	101.000

ESPECIAL Desafío 24 minutos Nürburgring

Requisitos:	**PR:** 650 o inferior
Coche recomendado:	Sauber Mercedes C9 ´89 **Mejorado**
Estrategia a seguir:	Usa neumáticos secos y blandos y no cambies aunque empiece a llover. Sólo cambia a mixto para terminar la segunda vuelta.
Estrellas:	3

Circuito	Minutos	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Nürburgring	24	307.000	199.000	153.000

ESPECIAL Desafío 24 minutos spa Francorchamps

Requisitos:	**PR:** 750 o inferior
Coche recomendado:	Sauber Mercedes C9 ´89 **Mejorado**
Estrategia a seguir:	Empieza con neumáticos intermedios y haz sólo dos paradas. Para cuando veas que tus neumáticos están gastados o ha dejado de llover o ha empezado a llover. Cuando no llueva, usa neumáticos de competición duros. Ten cuidado con las penalizaciones por golpear otros coches o atajar.
Estrellas:	3

Circuito	Minutos	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Circuit de Francorchamps	24	251.000	163.000	126.000

ESPECIAL Desafío 10 vueltas Ascari Race Resort

Requisitos:	**PR:** 650 o inferior. **Neumáticos:** deportivos blandos o inferior. **Categorías:** coche normal.
Coche recomendado:	Pagani Huayra **Mejorado**
Estrategia a seguir:	Usa neumáticos de competición blandos y haz dos paradas (vueltas 3 y 6).
Estrellas:	3

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Ascari circuito completo	10	233.000	151.000	116.000



ESPECIAL **Desafío 10 vueltas Silverstone**				
Requisitos:	**PR:** 650 o inferior			
Coche recomendado:	Sauber Mercedes C9 ´89 **Mejorado**			
Estrategia a seguir:	Calza neumáticos medios y haz una sola parada a mitad de carrera.			
Estrellas:	3			
Circuito	**Vueltas**	**Oro / Cr**	**Plata / Cr**	**Bronce / Cr**
Silvertone Grand Prix Circuit	10	216.000	141.000	108.000

ESPECIAL **24 minutos de Le Mans**				
Requisitos:	**PR:** 750 o inferior			
Coche recomendado:	Sauber Mercedes C9 ´89 **Mejorado**			
Estrategia a seguir:	Para cada dos vueltas, pues no tendrás gasolina suficiente para tres. Usa neumáticos intermedios de comienzo y en las dos paradas neumático de seco (competición blando o medio).			
Estrellas:	3			
Circuito	**Minutos**	**Oro / Cr**	**Plata / Cr**	**Bronce / Cr**
Circuit de la Sarthe 2013	24	279.000	181.000	139.000

RECOMPENSAS: con mitad de estrellas obtendrás el Mc Claren F1 y con todas las estrellas el Audi Sport Quattro S1 Pikes Peak ´87.



MISIONES

CONSEJOS PARA SUPERAR LAS MISIONES

- Se trata de pruebas contrarreloj en tramos de circuitos. Intenta superarlas con una marca decente y conocer tanto el tramo como las características del coche.

- Si buscas el oro utiliza el coche fantasma para ver si mejoras o no la trazada.

- Si se te resiste el oro ten paciencia y espera a mejorar tu técnica de conducción.

NACIONAL B (misiones B1 a B5)			
Premios	**Oro / Cr**	**Plata / Cr**	**Bronce / Cr**
	2.000	1.000	600
RECOMPENSA: Mitsubishi Lancer Evo VI GSR T.M. Ed. Special Color Package			

NACIONAL A (misiones A1 a A5)			
Premios	**Oro / Cr**	**Plata / Cr**	**Bronce / Cr**
	3.500	1.750	1.050
RECOMPENSA: BMW Concept 1 Serie tii ´07.			

INTERNACIONAL B (misiones Bi1 a Bi5)			
Premios	**Oro / Cr**	**Plata / Cr**	**Bronce / Cr**
	5.500	2.750	1.650
RECOMPENSA: Lotus Elise Race Car ´96			

INTERNACIONAL A (misiones Ai1 a Ai5)			
Premios	**Oro / Cr**	**Plata / Cr**	**Bronce / Cr**
	9.000	4.500	2.700
RECOMPENSA: Ferrari F430 Scuderia ´07			

ESPECIAL (misiones S1 a S5)			
Premios	**Oro / Cr**	**Plata / Cr**	**Bronce / Cr**
	18.000	9.000	5.400
RECOMPENSA: Nissan GT-R N24 GT Academy ´12			


GRAN TURISMO® 6
THE REAL DRIVING SIMULATOR


Play
manía
POLYPHONY DIGITAL
POLYPHONY DIGITAL
POLYPHONY DIGITAL


Play
mania
GT



CARRERAS MONOMARCA

NACIONAL A Encuentro de BMW Serie 1

Requisitos:	**PR:** 500 o inferior
Coche recomendado:	Concept 1 Series tii ´07 **Mejorado**
Estrellas:	9

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Nürburgring GP/F	5	22.700	14.800	11.300

NACIONAL B Copa Prius

Requisitos:	**PR:** 400 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos duros o inferior. **Coches:** modelos Prius
Coche recomendado:	Toyota Prius G **Mejorado**
Estrellas:	9

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Siverstone National Circuit	3	7.390	4.810	3.700

NACIONAL A Sprint Civic

Requisitos:	**PR:** 500 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos duros o inferior. **Coches:** Solo modelos Honda Civic
Coche recomendado:	Honda Civic Type R ´08 **Mejorado**
Estrellas:	9

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Suzuka Circuit F	3	18.700	12.200	9.400

NACIONAL B Festival 86 & BRZ

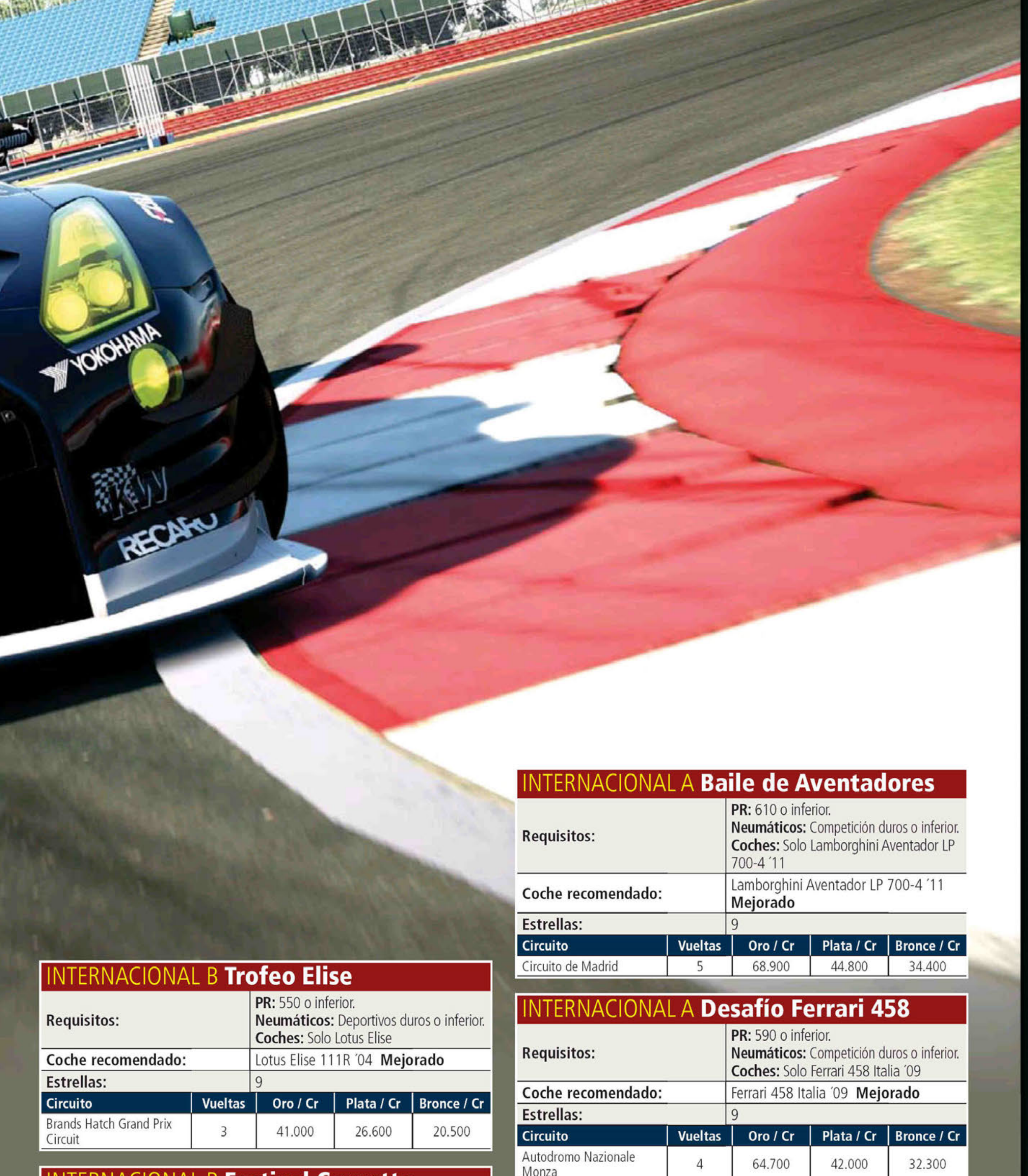
Requisitos:	**PR:** 430 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos duros o inferior. **Coches:** Solo Subarus 86 y BRZ
Coche recomendado:	Subaru BRZ ´12 **Mejorado**
Estrellas:	9

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Fuji Speedway F	3	7.340	4.770	3.670

NACIONAL A Copa Rodaster

Requisitos:	**PR:** 400 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos duros o inferior. **Coches:** Solo Mazda Roadster y MX-5
Coche recomendado:	Mazda Roadster RS (NC) ´07 **Mejorado**
Estrellas:	9

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Tsukuba Circuit	8	21.100	13.700	10.500



INTERNACIONAL B **Trofeo Elise**

Requisitos:	**PR:** 550 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos duros o inferior. **Coches:** Solo Lotus Elise
Coche recomendado:	Lotus Elise 111R ´04 **Mejorado**
Estrellas:	9

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Brands Hatch Grand Prix Circuit	3	41.000	26.600	20.500

INTERNACIONAL B **Festival Corvette**

Requisitos:	**PR:** 664 o inferior. **Neumáticos:** Deportivos blandos o inferior. **Coches:** Solo Chevrolet Corvette
Coche recomendado:	Chevrolet Corvette ZR1 (C6) ´09
Estrellas:	9

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Willow Springs Internatio-nal Raceway – Big Willow	5	45.300	29.400	22.700

INTERNACIONAL A **Baile de Aventadores**

Requisitos:	**PR:** 610 o inferior. **Neumáticos:** Competición duros o inferior. **Coches:** Solo Lamborghini Aventador LP 700-4 ´11
Coche recomendado:	Lamborghini Aventador LP 700-4 ´11 **Mejorado**
Estrellas:	9

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Circuito de Madrid	5	68.900	44.800	34.400

INTERNACIONAL A **Desafío Ferrari 458**

Requisitos:	**PR:** 590 o inferior. **Neumáticos:** Competición duros o inferior. **Coches:** Solo Ferrari 458 Italia ´09
Coche recomendado:	Ferrari 458 Italia ´09 **Mejorado**
Estrellas:	9

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Autodromo Nazionale Monza	4	64.700	42.000	32.300

INTERNACIONAL A **Maestros GT-R**

Requisitos:	**PR:** 650 o inferior. **Neumáticos:** Competición duros o inferior. **Coches:** Solo Nissan GT-R's
Coche recomendado:	Nissan GT-R R35 Touring Car **Mejorado**
Estrellas:	9

Circuito	Vueltas	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Nürburgring	1	61.300	39.800	30.600

OTRAS COMPETICIONES

DESAFÍOS PAUSA PARA UN CAFÉ

- **DESAFÍO DE CONOS:** trata de seguir un orden que te permita derribar los conos de forma constante. No derrapes porque perderás tiempo.
- **DESAFÍO DE DERRAPES:** usa el freno de mano y juega con el acelerador y el volante para mantener el derrape en las curvas durante el mayor tiempo posible. No entres muy rápido en las curvas y evita chocarte y hacer trompos porque perderás todos los puntos.
- **DESAFÍO ECO:** no aceleres a fondo. Evita frenar y coge las curvas a la máxima velocidad posible. En las cuestas abajo aprovecha la pendiente y la incercia y no aceleres.



NOVATO Desafío Conos: Prueba 1			
Premios	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
	3.000	1.500	900

NACIONAL B Desafío Eco: Fase 1 y Desafío Conos: Prueba 2			
Premios	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
	5.000	2.500	1.500

NACIONAL A Desafío derrapes: Ronda 1 y Desafío conos: Prueba 3			
Premios	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
	8.000	4.000	2.400

INTERNACIONAL B Desafío Eco: Fase 2 y Desafío Conos: prueba 4			
Premios	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
	12.500	6.250	3.750

INTERNACIONAL A Desafío Derrapes: Ronda 2 y Desafío conos: Prueba 5			
Premios	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
	17.500	8.750	5.250

ESPECIAL Desafío derrapes: Ronda 3			
Premios	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
	30.000	15.000	9.000



DESAFÍO RED BULL

A la fecha de redacción de esta guía solo hemos podido disfrutar de las pruebas Maestros de Kart Red Bull y Campeonato Red Bull X2014 Junior. No dudes en participar, pues además de obtener como premio el coche con el que compites, las recompensas económicas no están nada mal.

GOODWOOD FESTIVAL OF SPEED

En un mismo trazado estrecho y que requerirá mucha pericia deberás completar pruebas a contrarreloj con todo tipo de coches. Es esencial que conozcas el comportamiento de cada coche, ya que varían mucho de uno a otro. El coche fantasma te será de gran ayuda.



	RECOMPENSAS TODO ORO
Serie 1	Light Car Company Rocket '07
Serie 2	Plymouth XNR chia Roadster '60
Serie 3	Chevrolet Corvette StingRay Racer Consept' 59
Serie 4	Cizeta V16T '94
Serie 5	GT by Citroen Road Car

Series 1-1, 1-2 y 1-3	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Premios	5.000	3.000	1.000

Series 2-1, 2-2 y 2-3	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Premios	8.000	5.000	2.000

Series 3-1, 3-2 y 3-3	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Premios	12.000	8.000	4.000

Series 4-1, 4-2 y 4-3	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Premios	20.000	10.000	8.000

Series 5-1, 5-2 y 5-3	Oro / Cr	Plata / Cr	Bronce / Cr
Premios	40.000	20.000	10.000

LICENCIAS

Para competir en las carreras de mayor categoría deberás superar las 5 pruebas de cada licencia. Aunque superarlas es mucho más fácil que en otras ediciones de *GT*, obtener oro será realmente complicado en algunas pruebas de las dos últimas licencias.
Es importante que te leas bien los consejos que se te dan en cada prueba, pues ahí tendrás la clave para alcanzar el oro. Recuerda utilizar el coche fantasma para mejorar a base de repeticiones tu trazada.

	RECOMPENSAS POR COMPLETAR LAS LICENCIAS	
	Completar en Plata o Bronce	Todo Oro
Licencia B	Gran Turismo Racing Kart Junior	Alfa Romeo MiTo 1.4 T Sport '09
Licencia A	Honda S2000 '06	KTM X-BOW Street ´12.
Licencia Internacional B	Wolkswagen Scirocco R ´10.	Mercedes-Benz SL S5 AMG (R230) '02
Licencia Internacional A	Land Rover Evoque Coupe Dynamic ´13.	High End Performance G37
Licencia especial	Tesla Motors Tesla Roadster ´08.	Audi R8 LMS ultra (Audi Sport Team Phoenix) '12.

EVENTOS DE TEMPORADA

No te pierdas ningún evento online de temporada ya que son relativamente sencillos y obtendrás unas recompensas increíbles (vehículos y muchísimos créditos en algunas carreras).
Debes estar atento cada semana, pues habrá nuevos eventos y otros se cerrarán. Cada evento suele estar disponible un tiempo aproximado de 1 mes. Fíjate en el vehículo necesario para competir, las limitaciones e invierte tus créditos en el concesionario y en el taller.

EXPLORACIÓN LUNAR

Una competición un tanto diferente de las demás… Coge tu carro lunar y trata de llegar a meta dentro del tiempo marcado. Vigila el mapa para no desviarte, pues no hay una trazada determinada y evita las piedras y los saltos para no salir disparado por culpa de la falta de gravedad.

SALAS ONLINE

Accede al modo online para competir contra otros pilotos de la red. Selecciona una de las salas disponibles y demuestra lo que vales. Eso sí, ten en cuenta que sólo vale para pasar el rato, picarte con los amigos y demostrar tu pericia al volante, pero no obtendrás créditos de recompensa.

MODO ARCADE

Si quieres correr sin complicaciones de limitaciones, estrellas, créditos, puntos PR… este es tu modo. Escoge entre tus coches del garaje o los de cortesía y corre en el circuito que prefieras. Eso sí, te adelantamos que no obtendrás recompensa alguna.

Todos los Trofeos que puedes conseguir

Conseguir el Platino en *GT6* es mucho más fácil que en *Gran Turismo 5*. De los 51 troefos que presenta el juego ninguno es online. Es decir, que puedes conseguir en Platino sin conectarte y sin ayuda de amigos. Además, ninguno de los trofeos se puede perder. Hay alguno un pelín más de miga, pero aquí te explicamos cómo conseguirlos todos.

PLATINO

• Trofeo Platino de Gran Turismo:
Gana todos los trofeos de *GT 6*.
Dicho así parece fácil, ¿verdad?

ORO

• Profesional: Internacional A 1:
Completa la clase Internacional A en el modo carrera.
Para acceder a esta clase previamente deberás obtener la licencia iA en la clase Internacional B. Para hacerte con el trofeo no es necesario que consigas oro en todas las carreras.

• Gran Final:
Desbloquea la versión larga del video final ganando la última competición de la clase internacional A.
Con el Sauber Mercedes C9 ´89 con mejoras en los componentes y neumáticos de competición duros no te supondrá problema. Con quedar tercero será suficiente para que se desbloquee este trofeo.

• Licencia S de Oro:
Consigue un premio de oro en todas las pruebas de la licencia S.
Todo un desafío. No intentes conseguir de primeras el oro y utiliza el coche fantasma para mejorar tu trazada y tu tiempo. Estate atento a los consejos que leerás antes de comenzar la prueba.

PLATA

• Profesional Internacional B 2:
Completa la clase Internacional B en el modo Carrera.
Con tan sólo 20 estrellas podrá acceder al campeonato GT All Star así que no hace falta que ganes todas las carreras.

• Final:
Desbloquea el video final.
Para hacerlo, debes quedar entre los tres primeros de la última competición de la clase internacional A. Al obtener el trofeo Gran Final obtendrás éste también.

• Licencia internacional A de Oro:
Consigue un premio de oro en todas las pruebas de la licencia internacional A.
Utiliza el coche fantasma para mejorar la trazada en cada intento y consigue un mejor control y rendimiento de los coches (aunque peor estabilidad) eliminando el control de tracción y la Gestión de estabilidad y reduciendo al mínimo el ABS.

BRONCE

• Graduación de novato 3:
Completa la clase Novato en el modo carrera.
Con el Honda Fit RS ´10 conseguirás sin problema ganar la copa Sunday, copa amateur y el campeonato de Novato.

• Profesional: Nacional B:
Completa la clase Nacional B en el modo carrera.
Con sólo 20 estrellas podrás acceder a la licencia para acceder a la clase Nacional A.

• Profesional: Nacional A:
Completa la clase Nacional A en el modo carrera.
Observa en el apartado de competiciones qué coche debes utilizar en cada carrera para ganar sin problema.

• Licencia Nacional B de Oro:
Consigue un premio de oro en todas las pruebas de la licencia Nacional B.
Para conseguirlo debes tener un buen control al volante así que espera a tener la experiencia necesaria y cuando compitas usa el coche fantasma para mejorar tus marcas.

• Licencia Nacional A de Oro:
Consigue un premio de oro en todas las pruebas de la licencia Nacional A.
Muy difícil, especialmente la prueba de conducción de tierra. Intenta derrapar lo menos posible para no perder tiempo.

• Licencia internacional B de Oro:
Consigue un premio de oro en todas las pruebas de la licencia internacional B.
Para mejorar el control de Bugatti Veyron prueba con eliminar el control de tracción y la gestión de estabilidad y reduciendo el sistema ABS.

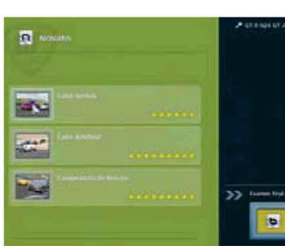
• Estrellita: 25 estrellas:
Gana un total de 25 estrellas.
Según vayas jugando lo conseguirás.

• En las estrellas:
Gana un total de 100 estrellas.
Cuando comiences a sentirte un piloto experimentado habrás conseguido las 100 estrellas necesarias para obtener este trofeo.

• Atracción estelar: 200 estrellas:
Gana un total de 200 estrellas.
Cuando ganes algo menos de la mitad de los campeonatos obtendrás este trofeo. »









» • **Atracción estelar: 300 estrellas:**
Gana un total de 300 estrellas.
No te apures, porque *GT6* tiene en total 573 estrellas y recuerda que si ganas obtienes las 3 de la carrera, si quedas segundo la recompensa serán 2 estrellas y si quedas tercero obtendrás 1.

• **Misión Lunar completada 4:**
Completa las 3 misiones de Exploración lunar.
Las irás desbloqueando a medida que superas la anterior. Evita las piedras y los grandes saltos y lo superarás sin problema. Para la tercera prueba un truquillo: nada más empezar date la vuelta y conseguirás con más facilidad derribar los 30 conos.

• **Habitual de Goodwood:**
Participa en las 5 rondas de 3 carreras del modo Goodwood Hiilclimb.
No es necesario que obtengas oro en todas las pruebas, con bronce será suficiente para desbloquear este trofeo.

• **¡La primera de muchas!:**
Gana tu primera carrera.
Fácil con el Honda Fit RS ´10 en algunas de las carreras de la clase novato.

• **Campeón de serie:**
Gana un campeonato.
El más fácil será el de la clase novato. Con el Honda Fit RS '10 no tendrás muchos problemas, pero si eres un piloto inexperto, gástate algunos Cr. en el taller para mejorar algunos componentes de tu coche, pero sin superar los PR permitidos.

• **Garaje para 2 automóviles:**
Compra tu segundo automóvil.
Sencillo. Tan sólo tienes que compra 2 coches en el concesionario.

• **Loco por la velocidad 5:**
Supera los 300 Km/h con un coche.
Usa un coche potente, como el Bugatti Veyron o el Sauber Mercedes C8 ´89, y utiliza algún circuito de Nascar o en el Special Stage Route X (pruebas "Como el viento").

• **111 metros por segundo:**
Rompe la barrera de los 400 km/h con un automóvil que no sea específico para este tipo de carrera.
Con los coches del trofeo anterior podrás lograrlo. Configura la caja de cambios alargando las marchas y ampliando la velocidad máxima.

• **Ida y vuelta:**
Recorre 100 km en total.
Compite en las distintas carreras de las clases del modo GT, modo online o arcade y lo conseguirás sin darte cuenta.

• **Maestro de la ruta:**
Recorre 2451 millas (3945 km) en total. La longitud de la Ruta 66.
Es una cuestión de jugar, no te obsesiones con conseguirlo, lo harás sin darte cuenta.

• **Rey de la Autobahn:**
Recorre 12.718 km en total. La longitud de la Autobahn.
Para alcanzar esta cifra tienes que ser un auténtico fanático del juego, ya que al no existir carreras de Resistencia no hay competiciones suficientes para recorrer estos kilómetros de manera natural. Dentro de Estado, en el menú principal, puedes ver los km que llevas recorridos. Una buena idea es comprar el Red Bull X2011 Prototype (6.000.000 Cr) y correr las contrarreloj del modo Arcade en el circuito Special Stage Route X. Y armarse de paciencia.

• **Coleccionista aficionado:**
Reúne una colección de 10 automóviles.
Cuando compitas en la clase internacional B comenzarás a adquirir suficientes créditos para comprar 10 coches.

• **Coleccionista serio 6:**
Adquiere 50 coches.
Muchos los conseguirás a base de recompensas en las distintas pruebas de *GT6*.

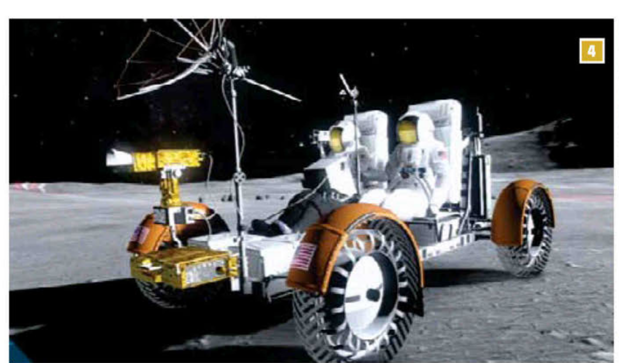
• **Coleccionista fanático:**
Reúne una colección de 100 automóviles.
Gracias a las recompensas de los eventos de temporadas y el multiplicador de Créditos por competir 5 días seguidos podrás comprar los 100 coches que necesitas. Si tienes prisa, compra Karts por 5.000 Cr.

• **Cliente valioso:**
Gasta un montón de créditos en modificaciones y mantenimiento.
Tienes que invertir 100.000 créditos, algo que lograrás sin darte cuenta.

• **Cliente VIP:**
Gasta aún más créditos en modificaciones y mantenimiento.
Debes gastar 500.000 créditos. En el menú principal, Estado podrás ver tu inversión.

• **Gran inversor:**
Gasta una cantidad astronómica de créditos en modificaciones y mantenimiento.
Debes gastar 2.000.000 de créditos. Déjalo para cuando no necesites el dinero.

• **Con clase:**
Reúne una colección de 5 uniformes y cascos de competición.
Procura comprar los más baratos, pues es un derroche absurdo.


4



5



• Fanático de la moda:
Reúne una colección de 20 uniformes y cascos de competición.
Cuando ya te sobre el dinero, a por ello.

• Propenso a los accidentes:
Choca contra conos u otros obstáculos 500 veces.
La manera más rápida de obtener este trofeo será competir en las pruebas de conos de "Pausa para un café".

• Peligro andante:
Choca contra conos u otros obstáculos 5.000 veces.
Repite las pruebas de derribar los conos de "pausa para un café".

• ¿Quién se ríe ahora?:
Accede en un campeonato a la última carrera como tercero y acaba ganando.
Para conseguirlo, queda segundo en la primera carrera del campeonato. En la segunda, queda segundo, pero haciendo la vida imposible al que ganó el primer campeonato para que quede como mucho tercero y luego gana la tercera carrera.

• Por muy poco:
Llega a la meta con 1% o menos de combustible en el depósito.
Para lograrlo debes competir en la Clase S. Agota el depósito y avanza hasta meta con el depósito seco. Ten en cuenta que el coche reducirá mucho su velocidad.

• A medio Segundo:
Consigue un tiempo de un mínimo de 0,5 segundos más rápido que el tiempo objetivo en cualquier prueba de licencia.
La primera prueba de la licencia nacional B será la alternativa más sencilla.

• Juego de muñecas:
Gana una carrera con un límite igual o superior a 550 PR con un automóvil que tenga 50 PR menos que el límite de la carrera.
Usa el Renault Clio RS ´11, mejóralo hasta alcanzar 500 PR y gana alguna carrera de las pruebas urbanas de la clase nacional B.

• David y Goliat:
Gana una carrera con un límite igual o superior a 620 PR con un automóvil que tenga 100 PR menos que el límite de la carrera.
Usa el X-Bow Street ´12, mejora los componentes hasta los 548 PR y compite en Festival de tuning de la clase internacional B.

• ¡0,01 segundos!:
Gana una carrera con un margen no superior a 0,01 segundos.
Difícil. Compite en alguna de las carreras monomarcas y ajusta la velocidad en la recta final, para llegar casi emparejado con el segundo clasificado. Y que haya suerte.

• Tres vueltas milagrosas:
Registra un tiempo de vuelta que esté a 0,2 segundos o menos de tu mejor tiempo de vuelta en tres vueltas consecutivas.
Ve con un coche poco potente al circuito Twin Ring Motegi super Speedway y usa el coche fantasma para controlar tus vueltas.

• Trillizos:
Registra un récord con los tres decimales con el mismo número.
En alguna carrera lo lograrás sin buscarlo.

• Volador:
Da un salto y permanece en el aire como mínimos 1 segundo.
Pisa el piano de la última chicane de Trial Mountain con algún coche potente.

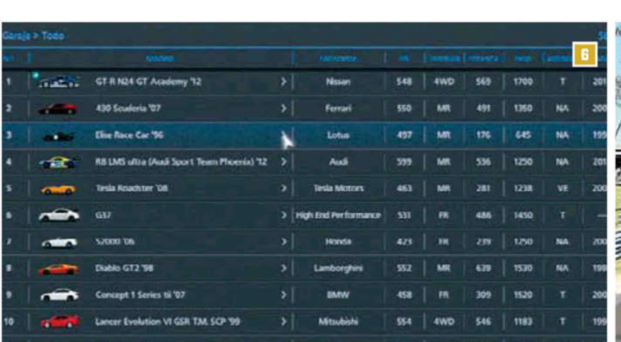
• Relámpago:
Dobla a algún rival y gana la carrera.
En la carrera de Monza de la prueba festival de Italia (nacional A) correrá un Fiat 500 del ´59 al que podrás doblar con facilidad si compites con el algún coche que roce el límite de PR. Si no estuviera el Fiat 500 sal y vuelve a entrar hasta que lo veas.

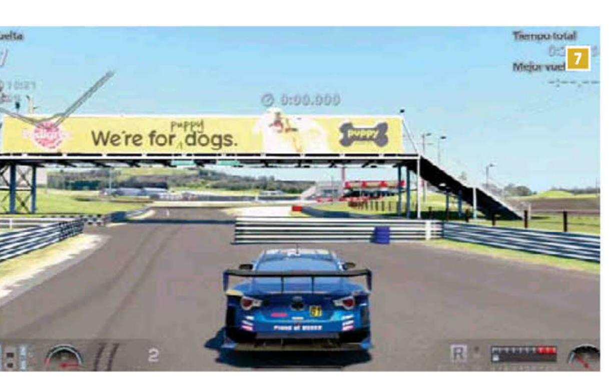
• Gran victoria monomarca:
Llega desde atrás para ganar justo en la meta en una carrera monomarca.
Debes adelantar al segundo justo donde empieza la zona de meta. La larga recta de Monza es un buen lugar para intentarlo, cogiendo el rebufo al primero.

• Perro viejo, trucos nuevos:
Gana una carrera en un automóvil fabricado en 1959 o antes.
Con el BMW 507 del ´57 mejorado gana alguna de las carreras de la serie de competición clásicos de la serie nacional B.

• Tesoro oculto 7:
Choca contra los neumáticos pintados con el color azul de GT6 que están a un lado de la pista en uno de los circuitos.
Lo difícil es encontrar los neumáticos. Están a un lado de la pista del circuito Mount Panorama (circuitos Mundiales). Juega la Contrarreloj del modo Arcade y en la primera curva no gires a la izquierda sino a la derecha, tras los conos. Sigue la recta y detrás del quitamiedos que hay en mitad del trazado verás los neumáticos.

• Un gran salto:
Realiza un enorme salto de tres segundos o más en la gravedad reducida de la luna.
Coge velocidad y salta por algún montículo de las misiones lunares I o II.







LA MECÁNICA, mejoras y puesta a punto de tu coche

Para comprar mejoras ya no es necesario que vayas al menú principal. Accediendo al menú rápido (Start) y luego a configuración del coche podrás comprar directamente los componentes que necesites.

1 NEUMÁTICOS

La elección del neumático correcto será la clave de muchas de las carreras. **No escatimes en créditos a la hora de adquirir unos neumáticos** porque el comportamiento de tu coche variará sensiblemente **1**.

Es importante que recuerdes que **los neumáticos duros se agarran** al asfalto menos que los blandos, pero te durarán mucho más tiempo en carrera, lo que les hace muy recomendable para carreras largas.

El neumático **intermedio sólo debes usarlo cuando está lloviendo** o haya llovido y tu coche suelta una estela moderada de agua. **Si la lluvia es persistente y el suelo está muy mojado usa neumáticos de competición mojado.** Pero sólo en el caso de que la lluvia sea realmente intensa.

2 SUSPENSIÓN

KIT DE SUSPENSIONES

Ajuste de altura: aunque una altura baja mejorará el comportamiento de tu coche, **si te pasas lo notarás porque botará y se comportará de forma extraña.** Si bajas la altura, aumenta el índice de muelles y reduce el recorrido de la suspensión **2**.

- Bajo delante y alto detrás: sobreviraje.
- Alto delante y bajo detrás: subviraje.

Índice de muelles: una mayor dureza mejorará la respuesta de tu coche, sobretodo con goma blanda **3**.

- Suaves delante y rígidos detrás: sobreviraje.
- Rígidos delante y suaves detrás: sobreviraje.

Amortiguadores compresión: una mayor dureza mejorará la respuesta de tu coche pero si te pasas perderás el control.

- Suaves delante y rígidos detrás: sobreviraje.
- Rígidos delante y suaves detrás: sobreviraje.

Amortiguadores extensión: coloca unos niveles más rígidos que en la compresión, pero sin pasarte o de lo contrario tu coche será inestable.

Barras estabilizadoras: a mayor estabilidad, el coche será más fácil de controlar







pero perderá la maniobrabilidad necesaria para zonas de chicane. Combina la configuración de las barras estabilizadoras a la inversa de cómo lo hagas con el índice de muelles.

- **Suaves delante y rígidos detrás:** sobreviraje.
- **Rígidos delante y suaves detrás:** sobreviraje.

■ **Ángulo de caída:** regula el agarre y la eficacia de frenado, así que es importante que lo manipules con cuidado:

- **Mayor ángulo:** mejor paso por curva pero peor frenada. **Ideal para circuitos con curvas rápidas, como Apricot Hill.**
- **Menor ángulo:** mejor frenada pero peor paso por curva. **Ideal para circuitos con largas rectas,** como por ejemplo Monza.

■ **Ángulo de convergencia:** modifica la respuesta de tu coche.

- **Mayor índice:** mejor estabilidad en rectas y subviraje.
- **Menor índice:** mejor respuesta del volante.

»









» **DISCOS DE FRENO Y MORDAZAS**

- **Equilibrio de frenos:** compensa la potencia de frenado con la zona donde coloques más lastre. Una alteración de los frenos delanteros y traseros también afectar al subviraje y sobreviraje en función a tu forma de conducción y a la tracción de tu vehículo.

3 CAJA DE CAMBIOS

TRANSMISIÓN AJUSTABLE 4

Trasteando en la caja de cambios puedes modificar la velocidad máxima en función al tipo de circuito.

- **Marchas largas:**

En circuitos como **Sarthe te permitirá alcanzar una velocidad punta elevada** durante mucho tiempo.

- **Marchas cortas:**

Cuando te enfrentes a circuitos con muchas curvas, como **Cóte de Azur, una relación de marchas cortas** te ayudará a obtener buenos tiempos.

4 TRANSMISIÓN

DIFERENCIAL AUTOBLOCANTE MECÁNICO

- **Torque inicial:**
  - Mayor índice: mejor comportamiento, pero tiende al subviraje.
  - Menor índice: peor comportamiento del coche y tiende al sobreviraje.

- **Sensibilidad del acelerador:**
  - Mayor índice: mayor potencia pero subviraje. **Ideal para circuitos con pocas curvas** y largas rectas como Monza.
  - Menor índice: menor rendimiento pero mejorará en el paso por curva. **Perfecto para circuitos sinuosos, como los urbanos.**

- **Sensibilidad del freno:**
  - Mayor índice: aumenta la estabilidad al frenar pero tu coche subvirará. Ideal para modelos GT y **desaconsejable para coches de tracción delantera**.
  - Menor índice: aunque perjudica la estabilidad, tu coche responderá mejor en curva.

- **Diferencial central**
  - Menor nivel (mayor potencia ruedas delanteras): comportamiento típico de un tracción delantera: mejor tracción pero peor respuesta de la dirección.
  - Mayor nivel (equilibrio a las 4 ruedas): un comportamiento ideal hasta para las posibles salidas de pista.

5 CARROCERÍA

- **Adherencia** 6**:**

La adherencia nos indica hasta qué punto nuestro vehículo se pega al asfalto. Podríamos pensar que cuanta más adherencia mejor, pero no siempre es así...

  - Mayor nivel: mayor adherencia, mejor comportamiento en curva pero menor velocidad punta. **La clave del éxito para circuitos sinuosos** como los urbanos y con curvas largas como Apricot Hill.
  - Menor nivel: menor adherencia, peor comportamiento en curva pero más velocidad punta. **Perfecto para las largas rectas** como Monza.

- **Peso del lastre:**

Manténlo siempre a nivel 0 salvo que los requisitos para competir exijan un peso mayor que el de tu coche favorito.

- **Posición del lastre:**

Si tuvieras que poner lastre para cumplir requisitos de alguna carrera (si no fuera necesario no lo toques) **ten en cuenta que una posición central es lo ideal**. No obstante puede haber excepciones:

  - Posición delantera: recomendable para **coches de tracción delantera** y para fomentar el subviraje.
  - Posición trasera: aconsejable para coches de **tracción trasera** y para mejorar el sobreviraje.



Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Daniel Acal Redactor Jefe.
David Villarejo Subdirector de Arte.

Colaboradores: Daniel Lara, Javier Gómez.

FOTOGRAFÍA Asimétrica Taf
playmania@axelspringer.es

Edita
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Director General **Manuel del Campo Castillo**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
Director del Área **Javier Abad**
Directora financiera y desarrollo de negocio **Úrsula Soto**
Directora de operaciones **Virginia Cabezón**
Director de desarrollo digital **Miguel Castillo**
Marketing **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Equipo comercial **Beatriz Azcona, Sergio Calvo, Daniel Gozlán, Mónica Marín, Noemí Rodríguez.**

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ªPlanta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: ROTOCOBRHI
C/ Ronda de Valdecarrizo, 13.
Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 4/2014

Printed in Spain

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.

HOBBY PRESS
Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

ojd
Publicación controlada por OJD

ARI
Asociación de Revistas de Información



Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con PLAYMANÍA Nº 183